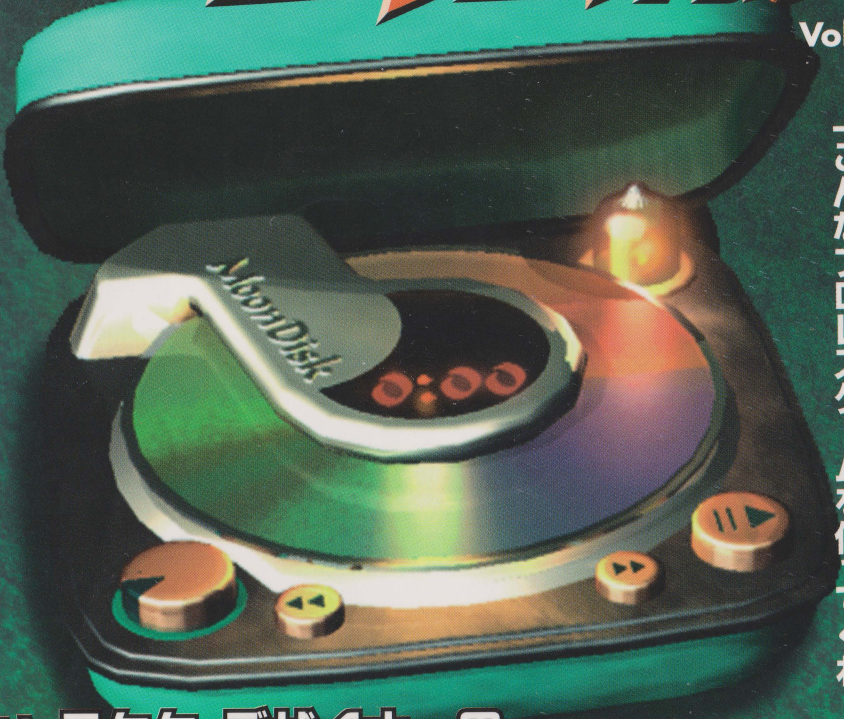
Amusement Game Voice

# ゲーム会議

Vol.11

新連載 矢口壹琅の場外乱闘「こんなプロレスゲームを作ってくれ!!」




## 特集 キャラクタ・デザイナーの仕事場乱入大作戦

**金子一馬**氏「探偵物語の工藤ちゃん」

**赤井孝美**氏「いとおしい吉本新喜劇」

**桜瀬琥姫**さん「猫とミュシャが大好き」

**河森正治**氏「レゴを買い占めないと」

V.C.Room『MOON』ラブデリック／『pinna』オープンブック9003

PGK 第1会議室：堕ちゲー……その愛　第2会議室：ゲーム会議月刊化計画

レースゲームを斬る！『レーシングジャム』（コナミ）

What's this GAME? このゲームは一体何？

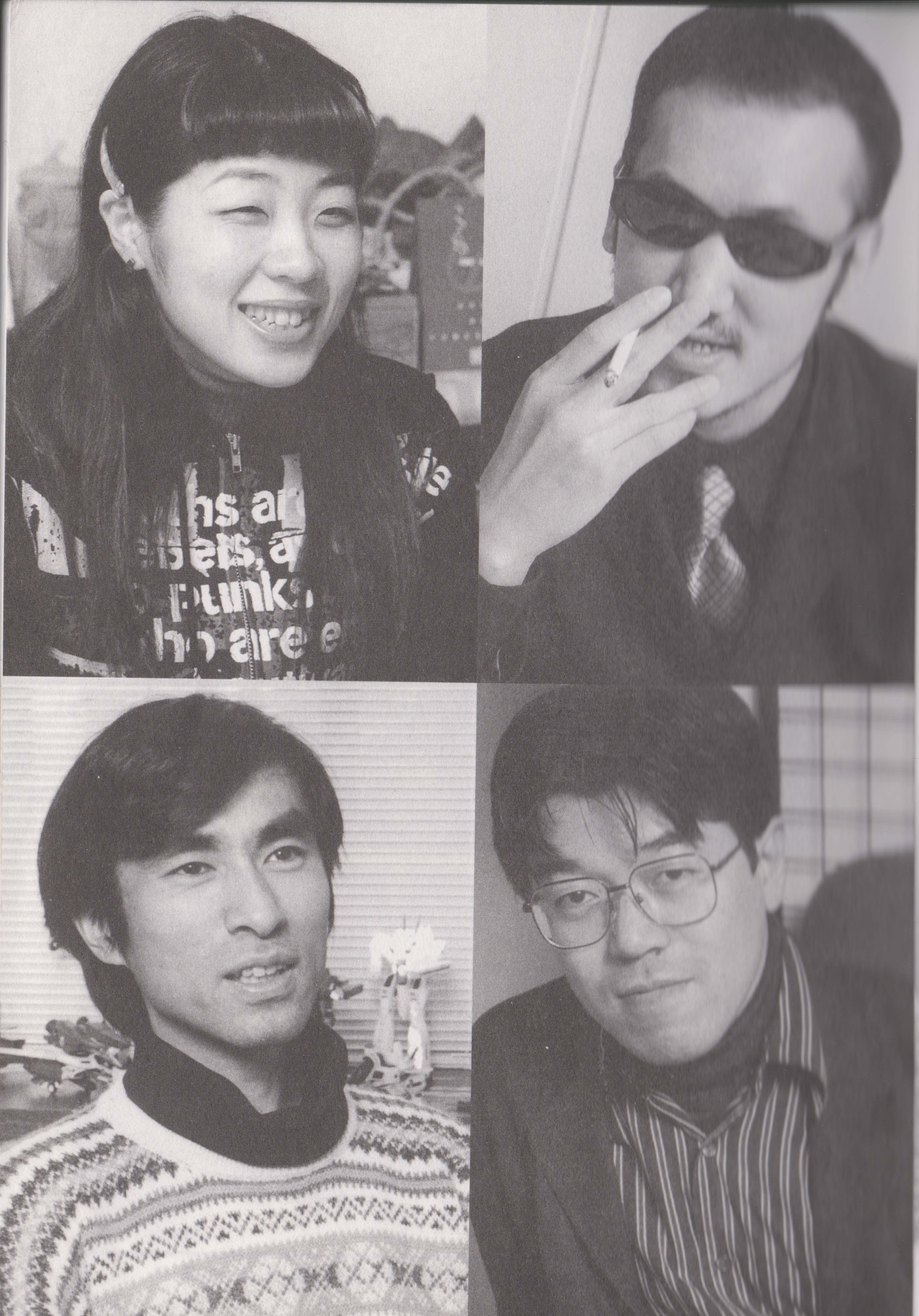
contents

# ゲーム会議 Vol.11



プレゼントあり。P124を見よ！





# キャラクター・デザイナーの仕事場乱入大作戦

## ―お気に入りを紹介してください―

愛用品とは？
常に欠かせない道具とは？
なんとなくホッとさせてくれるのは？
いったい、周りにどんなものや品々があり、
ぜんたい、それにどんな思い出があるのだろう。
登場順に、金子一馬氏、赤井孝美氏、桜瀬琥姫さん、河森正治氏。
愛情こもった、お気に入りを語る時の表情は、誰でも素敵に穏やかになる。

# 基本は、やっぱりシンプルですよ

株式会社 アトラス
アートディレクター
**金子一馬氏**

取材・構成：伊藤佳代子
写真：伊吹徹

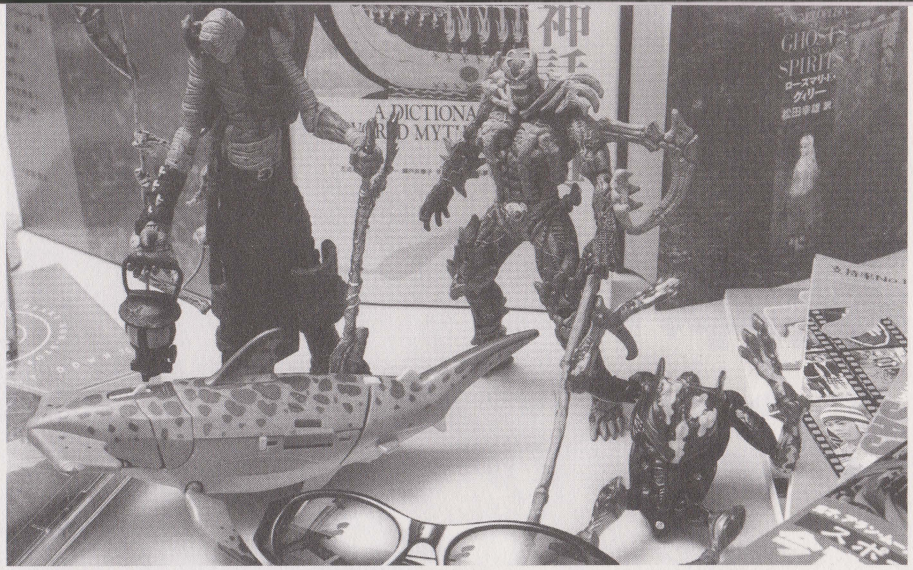


## ブランド

ブランド志向というか、ブランドの持っているバックボーンを聞くとハマってしまうんですよ。たとえばあのアポロ13号は、オメガのスピードマスターが手巻だったから、それで時間と距離を計算して帰ってきた。なんて聞くと、惚れちゃいますね。必要があって存在するっていう感じがするんですよ。

ライターもブランドで選ぶかな。こだわるのは形ですね。絵柄だけが違う限定品には興味ないけど、サバイバルツールがついてたりする付加価値モノはほしいです。そういう意味では、デザインが美しいデュポンにはハマりました。ギミック——装飾のことなんですが——を使ったり、かなり凝ってるんです。ただ専用ガスだし、火がつきにくいし、実はけっこう使いにくい。最初はそれがまたカッコいいと思ってたけど、面倒くさくてある日いきなりや〜めたって。**ジッポ**から始まって、ダンヒル、デュポンといろいろ使ってみたけど、結局は**ジッポ**に戻りましたね。しかもいちばんチープなヤツ。やっぱりシンプルで長持ちするのがいちばんですよ。






## 発掘

基本的に人と同じがイヤなんです。面白いものとか、カッコいいものとかを発掘するのが好きなんですよ。まだ誰も知らないうちに。

少し前まで『スポーン』というアメコミのフィギュアに凝ってたんですけど、今すごいブームになってるでしょ。みんなが注目するからうんざりしてきて、もう「さらばスポーン」って感じです（笑）。

今はフィギュアなら**『ビーストウォーズ』**。TV放映されているフルCGアニメのキャラなんですけど。昔アニメーターをやっていた時代に担当していたアメリカの『トランスフォーマー』にちょっと似てるかな。その頃から好きだったんですよ、変形モノって。日本では手に入りにくいシリーズっていうのもいいですね。みんなが持っていないから。

ゲームも、大々的に宣伝を打ってるゲームばっかり選ぶんじゃなくて、発掘する楽しみを知ってほしいですよね。確かにクソゲーに遭遇することもあるけど、面白いゲームに当たったらすごくうれしいと思うけどなぁ。

## 凝り性

近所に映画館があったので映画はよく観ましたね。はじめは怪獣モノ。TVでもよく観ていたし。**グッズ集め**もその頃からだったかな。好きになったものはしつこく追いかける性質で（笑）、怪獣のことには詳しかったですよ。体長や攻撃方法から、この怪獣は何話に出てきたとか、他の怪獣と着ぐるみを使い回しているなんて妙なことまで。近所の子が聞きに来たりして、チビ怪獣博士でしたね。

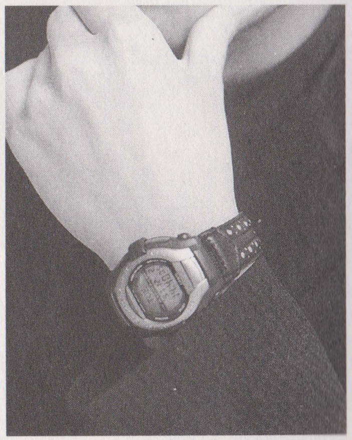
**チャップリン映画**なんかも好きで、ほとんどの作品を観てますね。「ライムライトって知ってる？　先生」なんて言ったりする生意気な小学生だったし。そのうち戦争映画の影響でプラモデルを作り始めて、やっぱりスペックを全部覚えてる（笑）。戦車や戦闘機の型名とか搭載武器とかね。凝り性なのかなぁ。

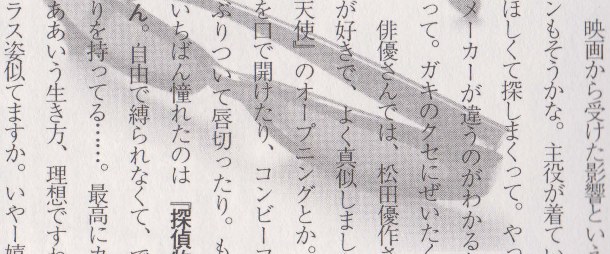
映画監督なら、**キューブリック**がいいですねぇ。少しでも「違うな」と思うと、何回でも撮り直して、徹底的にこだわる。半端じゃない姿勢は自分も見習いたいなと思います。











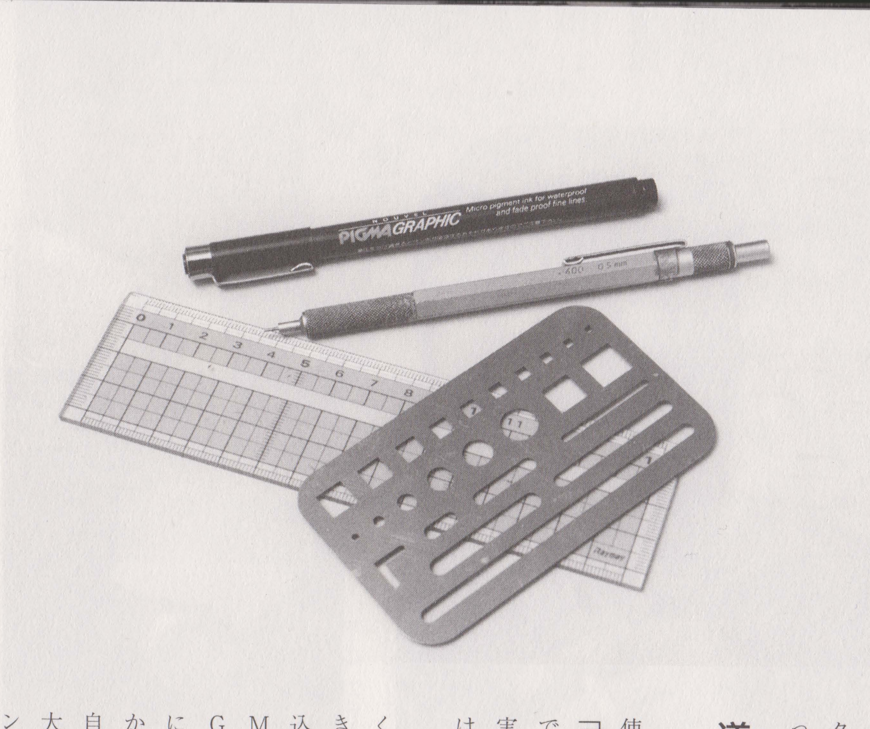
## スタイル

映画から受けた影響といえば、ファッションもそうかな。主役が着ていたジャンパーがほしくて探しまくって。やっと見つけたのに、メーカーが違うのがわかると「もう着ない」って。ガキのクセにぜいたくですよね（笑）。

俳優さんでは、松田優作さんとショーケンが好きで、よく真似しました。『傷だらけの天使』のオープニングとか。牛乳ビンのフタを口で開けたり、コンビーフの缶詰に直接かぶりついて唇切ったり。もうお約束（笑）。

いちばん憧れたのは**『探偵物語』の工藤ちゃん**。自由で縛られなくて、でもスゴイこだわりを持ってる……。最高にカッコいいですよ。ああいう生き方、理想ですね。えっ、サングラス姿似てますか。いやー嬉しいですね（笑）

**黒**はよく着ますよ。家で着るジャージも**黒**だし（笑）。若い頃は流行にのってカラフルなものに凝ったりもしたけど、似合ってなかったですねぇ、今冷静に振り返ってみると（爆笑）。いろいろ試してみて、シンプルな**黒**




に落ち着いた……って、ライターと一緒ですね。基本はやっぱりシンプルですよ。

## 道具

絵を描くのは、もう4、5年使っているシャープペンと「**PIGMA**」のペン。指になじんでるし、使いやすい。値段より実用性です。そういう意味ではブランドにこだわりますよ。

Ｍａｃも使いますけど、あくまでも画材のひとつ。手書きしたものをスキャナで取り込んで彩色してます。全部ＭａｃでやったいかにもＣＧ！って感じのキャラクタにしたくないんですよ。なんか人間味ないじゃないですか。自筆の味というか、雰囲気を大事にしたくて。多少デッサンが狂っていても（笑）。

## キャラクタ

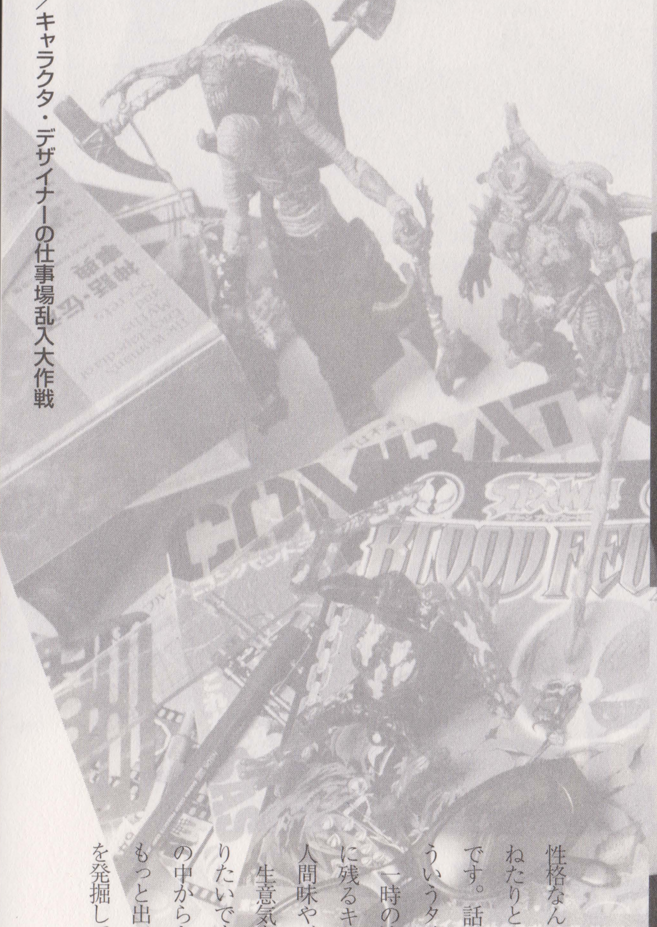
ゲームのキャラクタデザインを担当するようになったきっかけは、この会社に就職したからかな。最初は別の人が描いたキャラクタを取り込んだり、動かしたりしてるだけ。もともと自分でも描いてたから、そういう状況に納得できなくて、会社に「描かせてくれ」って売り込んだんです。少しずついいとこ見せて、認めてもらって。当時流行っていたのとは対局にいるキャラクタを作るぞ！って、画力以前に、こだわりだけは人一倍でしたね（笑）。

キャラクタを描く前にまず設定を考えるんです。どんな性格か、どんなふうに生きてきたか、どんなブランドが好きかってことまで。そういう**バックボーン**を踏まえたうえで、コイツならこのシーンではこんな表情をするだろうって想像しながら描くんです。**ひとりの人間**として描きたいんですよ。

だからかな、女性キャラは周りにいる女の子の融合体ってことが多い。しぐさや表情、











性格なんかもそうだな。あと自分の理想を重ねたりとか。知的で理性的な女性が好きなんです。話していて奥の深い人。ヒロインにそういうタイプ、多いですかね、やっぱり。

一時の流行で終わらない、長くみんなの心に残るキャラクタを描いていきたいですね。人間味や、個性のあるキャラクタを。

生意気を言うなら、目標にされるようになりたいですね。自分のようにゲームスタッフの中からキャラクタデザイナーをめざす人がもっと出てきていいと思うんです。その才能を発掘して、伸ばしてほしいですね。

# 仕事中に必要なのは、適度な音です

**有限会社 ナインライブス**
**代表取締役**

## 赤井孝美氏

取材・構成：編集部
写真：伊吹徹




### 日本映画

レーザーディスクは30枚ぐらい持っていますね。**『椿三十郎』『日本沈没』**……。**日本映画**が多いですね。

実は、何か音が鳴っていないと仕事がしづらいんです。電車の中にいてゴトンゴトンと音が聞こえるような。シナリオなど論理的な仕事の場合は別ですが、僕にとって絵を描いている時にいちばんいいのは、誰かが横で話をしていることなんです。話に混ざったり離れたりしながら、という状況のほうが絵を描きやすい。でも、そういうわけにもいかないので、代わりに**日本映画**を流しています。言葉がほどよく入ってきますから。中でも、観あきたものがいいんですよ。何度も観た映画は、熱心に観なくてもすみますしね（笑）。

映画は、俳優です。それも、主役より役名もつかない脇役の俳優が好きなんです。映画会社が毎年時代劇を制作していた頃、大部屋の俳優たちもひたすら時代劇に出演していて、歩き方がすでに侍なんです。その何百人もが歩いていく、あの大名行列のスペクタクルなシーン。いま時代劇の大作を作ろうとしても、エキストラは現代人の歩き方なんですよね。

映画が仕事に影響している部分もあるでしょうね。俳優さんをイメージして、キャラクタを創り上げていくことが多いんです。ある俳優さんが今回はこの役をやります、という感じですね。

プリンセスメーカー2のキャラクタを考え

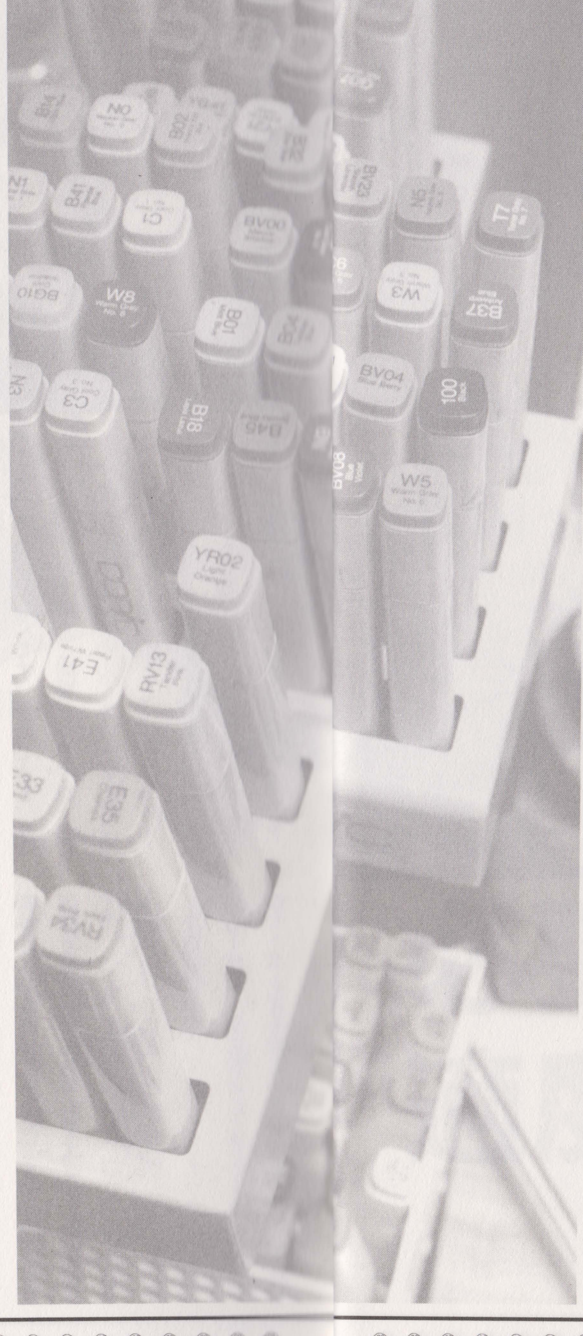


た初期のイメージは、中山忍さん。キャラクタは制作段階とともに徐々に変わっていき、描いているうちに絵はこなれてきます。ただ、最初は誰かを描いているという意識が必要なんです。絵が単なる記号にならないように、生身のタレントさんをベースに描きはじめることが多いですね。

## COPIC

絵を描く場合は、まず下書きをして、インクでクリーンアップして、その上から「COPIC」で塗ります。それをスキャナーで取り込んで、デジタルで仕上げるという感じですね。プレゼント用（編集部注・年貢頁参照）もその方法でできています。「COPIC」は、アルコール系のマーカーで、豊富な色数が特長です。メーカーは日本のTOOですから、日本的な色、特に肌色はいいですね。水彩ですと混ぜ合わせて色を作らなくてはなりませんが。今は、色は「COPIC」で、という感じですね。





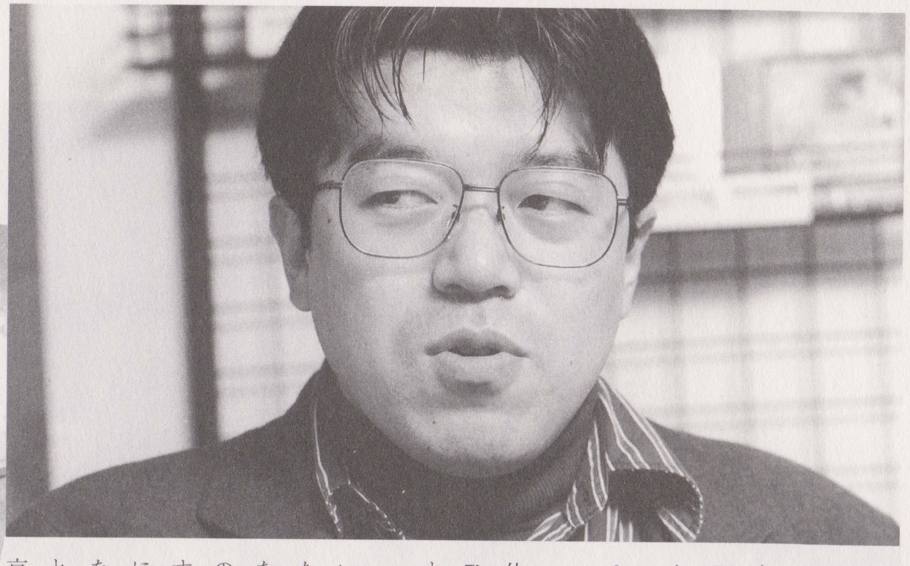




## 森康二さん

影響を受けた人物？　影響は、いろんな方から常にとめどもなく受けているのですが、特にと言えば、**森康二**さん。**森さん**は、日本のアニメーションが商業的になった創世期の人なんです。そうそう、ここにあるLD『**大蛇退治（おろちたいじ）**』や『わんぱく王子』の絵を描いていますよ。とっても上品、かつ色気もある絵なんです。

『**大蛇退治（おろちたいじ）**』は昭和38年の作品ですね。アニメの世界では歴史的な作品で、作画監督というシステムが初めて登場したんです。それまでは各原画はバラバラに描かれていて統一されていなかった。それを**森さん**



は監督として原画をまとめることをした。近代的な制作アニメ第1号なんです。もう亡くなってしまわれたのですが、第一線を退いたあと絵本も描いていらっしゃったんです。『長靴をはいた猫』とか……それをよく真似したものです。

## 吉本新喜劇

子どもの頃から**吉本新喜劇**が好きなので、仕事中よくＬＤ**『吉本新喜劇ギャグ100連発』**を聞いています。気が散ることはないですよ。スーッと入ってくる感じです。

子どもの頃は**吉本**の真似をしながら歩いていたものです。典型的な西日本の子どもでしたよ（笑）。ただ、現在の**吉本**の方たちではなくて、昔の**吉本**なんです。昔のですと、体の中に入っていて自分と同質なんですね。ですから、仕事中に「ごめんくさい」なんて耳に入っても、大丈夫です（笑）。中でも好きな方は、岡八郎と花紀京。味で勝負の岡八郎と、エリートで天才肌の花紀京。八ちゃんと京やんです（笑）。松竹新喜劇？　もうひとつなんです。泣きの入る笑いがちょっと……。**吉本新喜劇**のドライで、そこそこ人情のあるところが好きなんです。コメディでありながら、まじめにお芝居をしている。人情話をやろうとしながら、どこか破綻していく。そこが、僕はいとおしい。

## 広島カープ

**広島カープ**の大ファンで、この仕事場にもいろいろと関連グッズがおいてあります。**カープ**の通信販売グッズの中に、ジャンパーがありましてね。それは選手のものと同じ工場、同じデザイン、選手名と背番号の入っている1着ずつ手作業で作られたジャンパーなんです。通常売っているジャンパーは、マークや背番号は貼り付けてあるんですが、通販のは刺繍で縫い付けてあるんですよ。本物と同じです。でも、買わなかった（笑）。ほしいなと思ったのですが、あれこれ悩んでいるうちに限定品だったので逃してしまったんです。

**カープ**は、勝ち負けにこだわらなくて、どのシーズンでも楽しい試合です。ごくまれに








対ヤクルト戦を神宮に見に行きますが、僕が行くとたいがい勝ってくれるんです（笑）。うれしいですね。

## サザン・オールスターズ

音楽では、**サザン・オールスターズ**が好きですね。以前に仕事を一緒にしていた方のところでもＢＧＭでかかっていまして、言わば労働音楽なんです（笑）。もちろんヘッドホンをして聴きますが、仕事している感じがするんですね（笑）。ここにある**サザン**のＣＤは、かなり古いですし、何度も聞いているので、もうボロボロです。

仕事机がある場所は隔離された島のようですが、このほうが集中できるんです。それと、適度な音があればなおいいですね。**日本映画**のＬＤや、**サザン**のＣＤのように何度も聞いたもののほうがいいですね。仕事がはかどります。

# 一目惚れが、激しいんです

**桜瀬琥姫**さん

取材・構成：編集部
写真：伊吹徹



## 猫たち

猫がいないと仕事がはかどらないんですよ。家でいつも猫に囲まれて仕事をしていますから。全部で4匹。「**こゆき**」がお母さんで「**こかげ**」と「**みかげ**」と「**ふぶき**」が、その子どもたち。

**こゆき**はスーパーサイヤ猫って言っています。それぐらい威厳があって度胸がすわっている。美人で頭がいいんですよ。どうやら全部言葉も理解しているみたいです。**こゆきちゃん**が電気スタンドのタッチセンサーのスイッチの上に座ったときに鼻を触ると、ライトがオン、オフになるんです。そこは彼女の特等席。

**こかげ**は、たぶんカーテンの裏に隠れているんじゃないかな。あの子、すごく気が弱いんで。好奇心があるのは**ふぶき**。**ふーちゃん**は大きいんですよ。**みかげ**は、愛敬があってあんまり人見知りしない子です。

ある日、アクリル絵具で仕上げをしていたんです。絵具パレットってとても大きいんですよ。**みかげ**がヒョイッとパレットの上に乗って。あッと叫んだら、すごく驚いて、絵具つけたままの足でダーッと家中駆けずり回って、猫の足型が……ということがありました。アクリル絵具は乾くと落ちなくなっちゃうから、必死でふきながら追いかけて（笑）。絵の上は走らなかったので、助かったんですけど、締め切り直前で大変でした。めったに仕事の邪魔はしないんですけどね。

外出するときは、大事な物は全部しまって出かけます。散らかされないために、指さしチェック。ここはいい、あそこはいいって（笑）。帰ってきて、玄関の音がすると、とりあえずみんなダーッと逃げるんです。そしてそろっと見て、あ、ママだと思うとダーッと出てきます。私、猫に話しかけるとき「ママでちゅよ」とか（笑）。猫好きは、みんな猫ばかになるんです。猫たちにやめてもらいたいこと？　ごみをあさるな、食べ物をあさるな、ですね（爆笑）。





## うさぎ枕

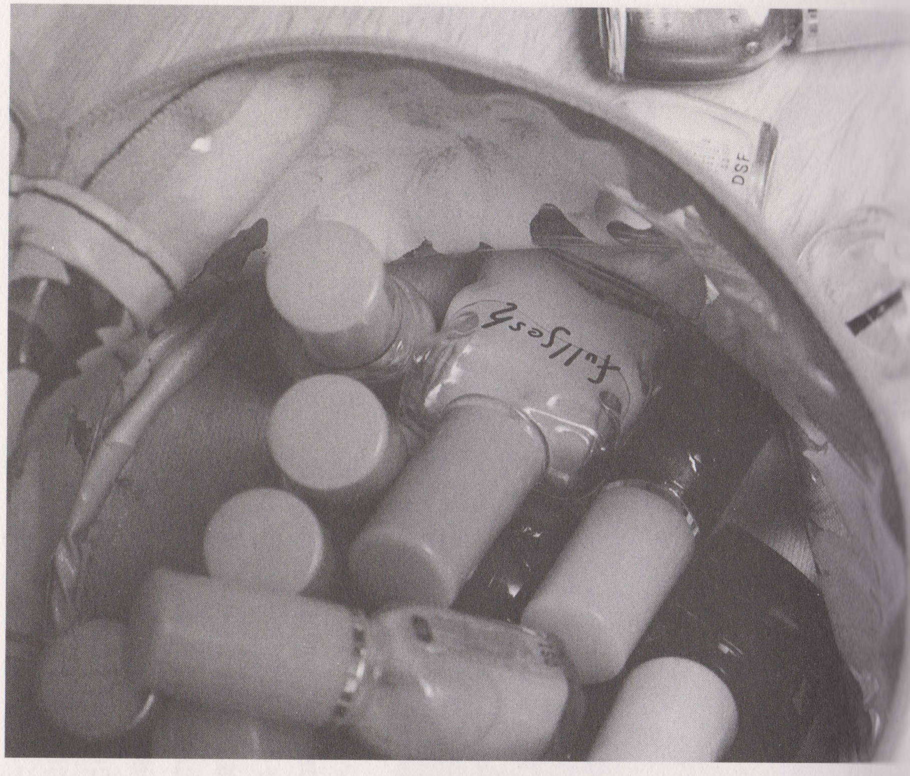
なるべく買わないようにと思いつつも、小さいものがたまってしまうんですよ。最近だとこれ。通販でクリスマスグッズを売っていて、そのときに買いました。このうさぎちゃん、実は**枕**なんです。かわいいでしょう。ハーブの匂いがするんですよ。だいぶ飛んじゃったかもしれないんですけど……。首に掛けて寝るとリラックスできるし、首にまいてソファで横になってゲームやっています。このままで外に出ることは、ないですよ（笑）。

## マニキュア

この家には、**マニキュア**の部屋があるんです（笑）。出してみましょうか。好きなのでたくさんあって……、20個くらいありますね。今日はマリークワントの2色ですけど、この前、全部爪の色を変えてみたんです。グラデーションにしてみて。黄色、ピンク、紫、ブルー、グリーンをパステルカラーでいってみました。もちろん、外出しましたよ（笑）。でも、何も言われませんでした。さみしいですね。相変わらずだねという感じじゃないですか（笑）。1色で塗ることはあまりなくて、これとあれと合わせてみたり、とかするんです。だいたい2色で。紫が好きなので、**マニキュア**もやっぱり紫色が多いんです。





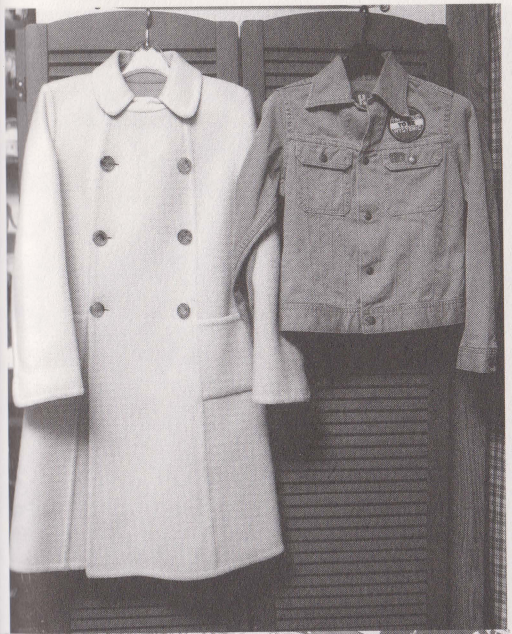


## グランバザール

稼いだお金のほとんどが、たぶん洋服に替わっている。そんなに高い服はないと思うんですけれども、数はあると思います。

名古屋パルコは、行きつけです。行くと、お店の人が、「今日も来たの」と（笑）。1月のバーゲンにも行ってしまったんです。**グランバザール**の初日に。張り切って、けっこう買いましたよ。ねらっていたものとか、全部、半額でゲットしてきました（笑）。一目惚れしたものや、ちょっと悩んでいたのとかあるじゃないですか、そういうのが半額になっているとパッと買っちゃいますね。私、雑貨でも何でもそうですけど、一目惚れが激しいの。本当に好きなものしか買わないようにしているんです。でも、飽きちゃったかわいそうなのが、ほんのときどきありますけど（笑）。

**グランバザール**で、念願の**白のコート**を買いました！　ずっとオーソドックスな**白のコート**がほしくて、やっと買ったんです。ベージュの裏地がかわいいんですよ。



それから、ヒステリックグラマーの**ベージュのジャケット**。ヒスの中ではたぶんいちばん地味めな服だと思うんです。この前のコーディネートは、白のタートルを着てジーパンと合わせて、ちょっとパフィみたいな感じで。

妹ととても仲がいいんです。洋服もお互い、貸したり借りたり。妹の車で行ったんですけど、両手いっぱいになったら車まで置きにいって、また第2ステージに（笑）。疲れ知らず、元気でしたよ。浮かれていましたから（笑）。遅くまで買物して、家に帰って試着して、妹とファッションショーをして、満足して寝ました（笑）。




## ミュシャ

ミュシャも一目惚れだったんです。最初に見た**ミュシャ**の絵「スラヴィア」に。私は岐阜出身なんですけれども、岐阜の**ミュシャ**展で出会ったんです。高校生でした。油絵なんですが、私も油絵をやっていたので、油絵でこんなきれいな絵が描けるなんて信じられなかった。感激しました。好きだったので、**ミュシャ**について知りたくて、画集を買って、一生懸命勉強して。ほかの絵も見てみたいじゃないですか。



知らない絵があると画集を買っちゃったりするんですよ、マイナーな絵も知りたくて。**ミュシャ**は絵に金色をよく使うんです。金は印刷で出にくくて、渋く黄金色っぽくなっちゃう。本によって全然色が違うんです。作品を手に入れること、夢ですよね。すごく大きいんですよ、**ミュシャ**の絵って。そういう絵の似合うお家ならいいですけどね（笑）。

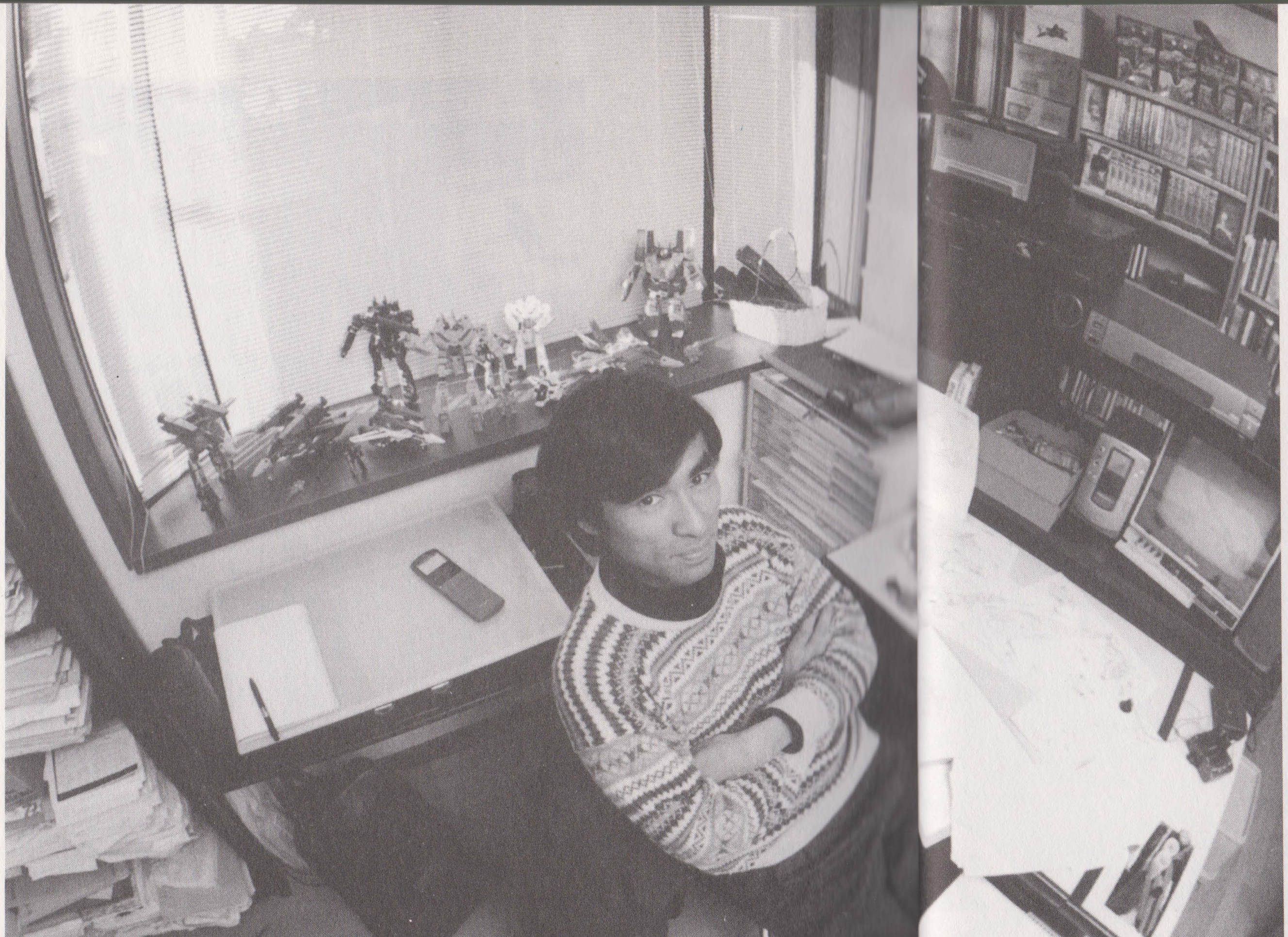
## オリジナル

この**キッチンツールかけ**は、東急ハンズで木を買ってきて、金具を差し込んで作ったんです。**キッチンツール**をひっかけるものがほしくて作ったんですけれども、あまり実用的ではなくて。**キッチンツール**はたくさんあるのに、あまり掛からないんですよね。



**ゆっちゃん**、こっちへおいで。猫って尻尾を引っ張ると喜びませんか。ウチのコはみんな喜ぶんです。ニューッと引っ張ると……。





# もう、旅行するために仕事してます

## 河森正治氏

取材・構成：市川和久
写真：加藤庸二

### 旅行

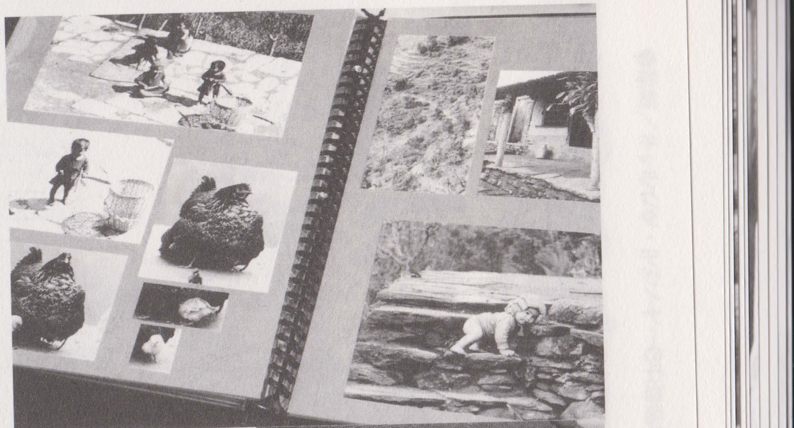
メカおたく、鉄道おたく、クルマおたくの子どもでしたから（笑）。ひとりで機関車の写真とかを撮りにあちこち行ってたんです。大学時代からは今の仕事を始めていたんで、しばらく行かなくなりました。ちょうど『マクロス』のTVシリーズが終わった頃から、企画を立ち上げる段階ですぐどこかへ取材に、という感じで行き始めたんです。

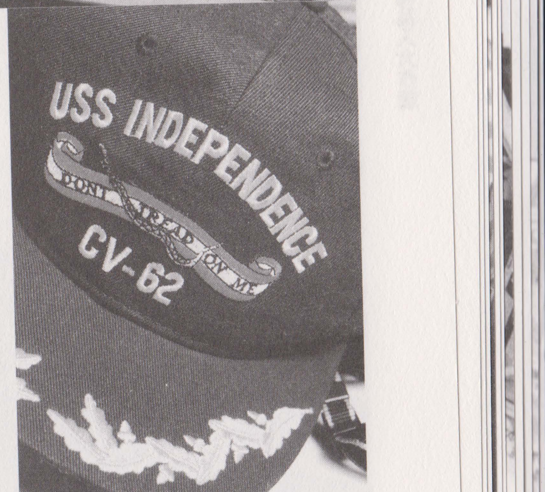
今では**海外**1回、**国内**1回と年に2回くらいは出かけます。**旅行**は、仕事と趣味を兼ねてますね。もう20カ国ぐらいですか。いちばん行っているのは**アメリカ**。NASAを始めとしてエドワーズ空軍基地、サンディエゴの海軍基地やヴァンデンヴァーグ空軍基地、その関係にはかなり行ってますね。反対に国内は盲点で、あまり行ってない。でも、いざ調べると**日本**にも変なとこいっぱいあるんですよ。行きたいですね。

アニメ界って外へ出ていく人が少ないんですけど、僕なんか取材がしたいんで仕事します。取材に行かしてくれるなら仕事受けますよ、なんて平気で言っちゃうんです（笑）。

### 病みつき

10年くらい前に日本の原点が見られるのではと思って**中国**に行ったんですけど、**北京**がどう見ても大正時代の日本という感じだった。表通りが昭和30年代で、奥に入ると大正時代の風景になっていく。冬だったんですけ






ど、石炭の蒸気で街が煙っていて1本道路を挟んで進むごとに10年単位でタイムスリップしていくみたいで、すごく面白かった。

ホテルの窓から外を見ると、まっ茶色の景色が広がっていて（笑）、馬や牛は歩いているし、街角ではおじさんが石をポコン、ポコンと割っている。**北京**の表通りにあるホテルから見た景色がそれだったんです。完全にパラレルワールドへ入ったみたいでショックを受けましたね。これは夢なのか、違う世界に来たんじゃないか、という感じですよ。他にも**内モンゴル**や**シルクロード**に行ったり、**雲南省**の未開放地区に行ったりして、それ以来旅行するのが病みつきって感じです。

## 体験

とにかく**飛行機**が大好きなんですよ。知人の**セスナ**に乗せてもらった時が最初で、操縦方法を教えてやるよって言われまして。新宿副都心の上空で操縦桿渡されて、そこから東京湾上に出て輸送船目がけて急降下して（笑）。もう最高でした。







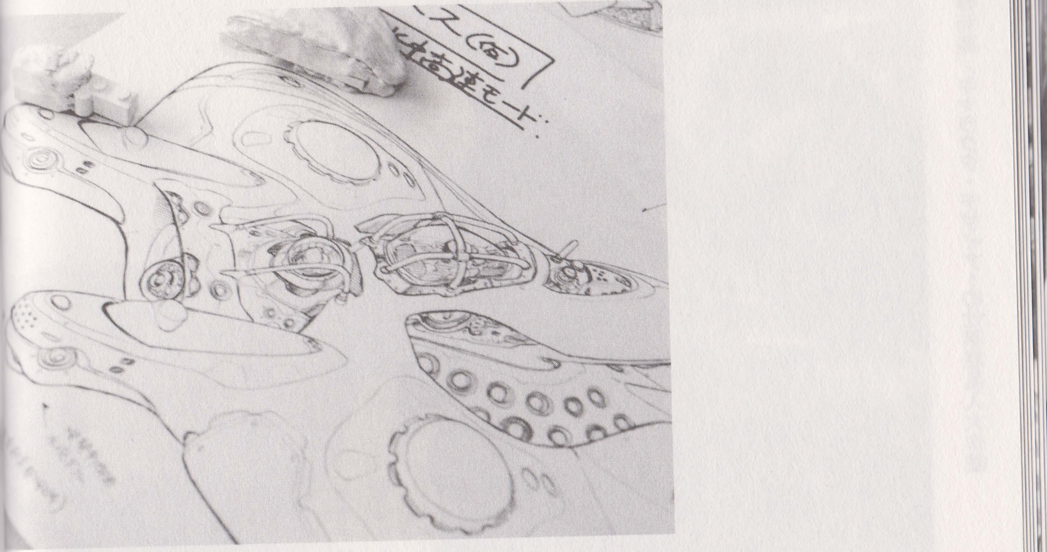

「マクロスプラス」をやる時はロスへ行って、模擬空中戦をしてきたんです。これは本当に楽しかったですね。生まれて初めてアクロバットをさせてもらったり。全米ナンバーワンの人にアクロバットやってもらって同乗している時は最高の気分で、終わって空港に帰る間がしんどい。だんだん気持ち悪くなっていくんですよ（笑）。

唯一怖かったのが**グライダー**。宙返りしてキリモミすると、羽がしなるんですよ。羽が折れるんじゃないかと思いましたね（笑）。

## 写真

デザインや、監督もしているので、資料として**写真**をたくさん撮ってくるんです。それも鮮明に撮らなくちゃならない。ディテールがちゃんと写っていないと意味がないので、数は膨大に撮ってきます。ですから、旅行の必需品は**カメラ**ですね。

愛用の**カメラ**は10年くらい使ってます。もう1台あるんですが、そっちはもっと長く使っていてもうボロボロ。**レンズ**も資料用に正確に**写真**を撮らなければならないので、そのたびに購入して増えていく。去年、**デジタルハンディカム**を借りて使ってみたんですけど、性能がまるで違いますね。また1台増えそうですよ（笑）。



## レゴ

**レゴ**で可変メカを作っているんです。昔はバルサ削ったり、粘土で作っていたんですが、これだとキリがないんですよ。寸法測るとか左右対称に作るとか難しいですし。何か便利なものはないかなと思っている時に、子どもの頃ブロックで可変メカを作って遊んでいたのを思い出して、これなら使えるはずだと思ったんです。で、これが役に立った。

まず紙に描き起こして頭でイメージを考える。その時って、内側になる部分とか全体の奥行きをごまかしちゃうんですよ。それをごまかさずに、ちゃんとプロポーションがとれるかどうかをチェックするために作る。

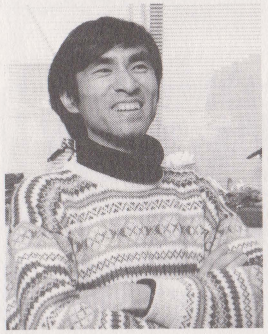
普通のブロックの使い方と違うのは、どんどん接着していくところですね。それから、カッターで部品を切って使ったりとか削ったりして素材にしていくんです。部品は通常買っているブロック数じゃ足りないんでスペアの可変パーツを頼むんです。困るのは年式によってパーツが無くなったりすること。買い占めないとマズイなと思っているんです（笑）。

もう全部**レゴ**を使ってますね。『マクロス7』や『マクロスプラス』からは、**レゴ**に粘土を盛って、半分粘土、半分レゴという感じで細かい成型まで作りました。今やっているデザインも3次元CGに起こすので、組み立てた**レゴ**に全部粘土盛って、それからCGを起こせるくらいまで作り込んでいます。これが楽しいんですよ。時間忘れますね（笑）。

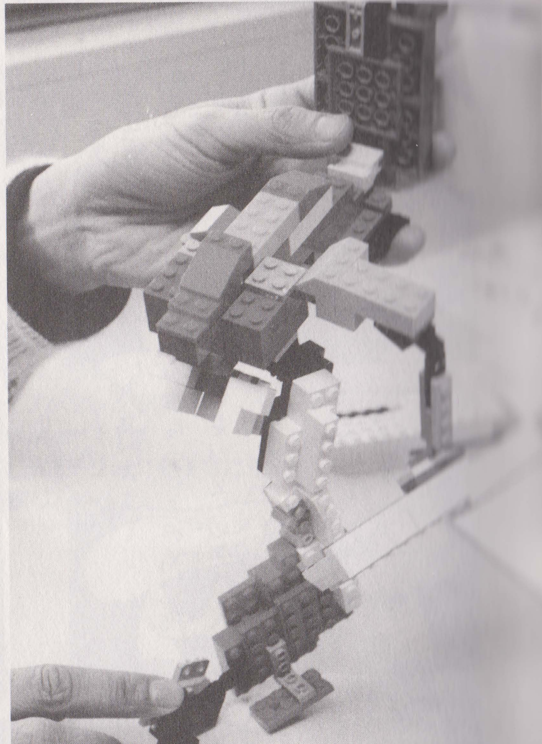
変形メカの量産ができるようになったのは**レゴ**のおかげですね。世界でいちばん**レゴ**を使いこなしているのは僕だと思うんです（笑）。**レゴ**はもう必需品ですよ。普段使っている道具は、100円シャーペンですから（笑）。











## 環境

仕事はどこでもできますが、無理なのが絵コンテとシナリオ。これは仕事場じゃできない（笑）。集中することができなくて、ほとんど**喫茶店**や**ファミレス**でやりますね。逆にそういうところじゃないと。シーンとしててもダメだし、好きなものがあってもダメ。周りに人がいて、自分に関係なく雑談が進行している状況じゃないと落ち着かないんです。

デザインやスケッチは**電車の中**でもできますね。通勤時間が長いので、その間にノート出してラフ書いたり、粘土板出して作ったりもします。揺れも慣れてますから問題ないですし、周りのことも全然気にしません。ただ、最近乗り過ごすことがあってそれが怖い（笑）。

もうじっとしていられない性格なんで、仕事部屋で何時間も作業していると、どっか他へ行ってやりたくなっちゃうんですよ。唯一連続できるのがレゴでの作成ですね。これだけやっていろと言われれば、24時間連続でやってられますよ（笑）。

# 鶴見としゆきの 青春かかとおとし



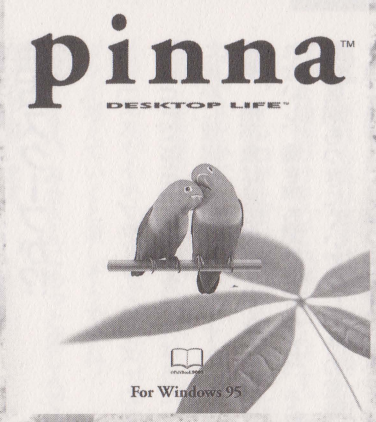



# Voice of Creator's Room
# V.C.Room

**今回は、2部屋です。**
**まず、Room Number 10は**
**『pinna』のオープンブック9003、**
**続いてNumber 11は**
**『MOON』を開発したラブデリックのみなさん。**
**どうぞ、お楽しみください。**

## 『pinna』

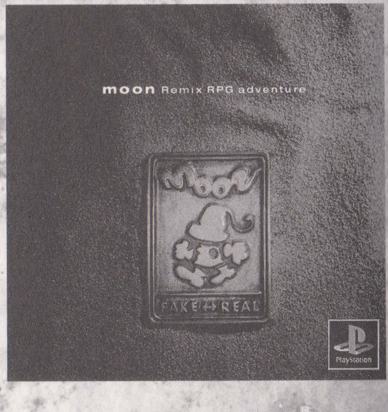
パソコンのモニターを鳥かごに見たて、小鳥を飼育するゲームです。小鳥たちはパソコンの中で、リアルタイムに生活しています。もちろん、繁殖期になれば産卵することだってありますよ。小鳥のさえずる声や、細かいしぐさは本物そっくり。人の心をなごませる、不思議な魅力のあるソフトです。






## 『MOON』

勇者が倒したアニマルたちのさまよえる魂を救いましょう。ムーンワールドの住人たちに小さな親切を心がけると、心のお礼がいただけます。やさしさを蓄えて、愛のレベルを高めていく……。大人の絵本のような、どこかにほんの少しの苦味もあるゲームです。

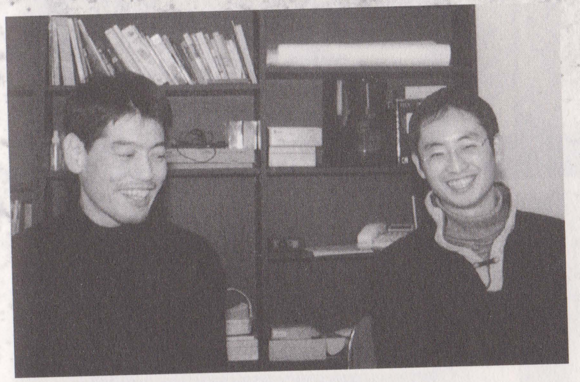


Room Number 10

**オープンブック9003株式会社**

**動物生理学に長ける知性派と**
**旅行やB級映画を愛する風来坊**
**クリエイターコンビの素顔に迫る**

# 「ゲーム」って作るの大変そうじゃないですか（笑）



開発部／科学調査課
風見　清司 氏
開発部／プロデューサー
稲田　博文 氏

写真協力：KKベストセラーズ『pinnaといっしょ！』
取材・構成：伊藤佳代子

## いきなり、次回作を独占スクープか!?

――「デスクトップライフシリーズ」の前作『AQUAZONE』は熱帯魚。次は鳥だっ！と決めた理由はなんだったんですか。

**風見**　熱帯魚は見てキレイなんですけど、触れないし、鳴き声も聞けませんよね。それぞれの区別もつきにくいですし。その意味で、今回は熱帯魚では味わえなかった面白さが備わったものにしたかった。名前どおり、本当に生きている感覚を持って、さらにディスプレイの中でできるだけリアルサイズで表現できるもの。それも条件のひとつでした。

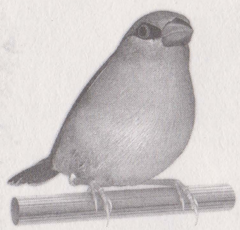
――では、鳥でいこうとすんなり決まったのですね。

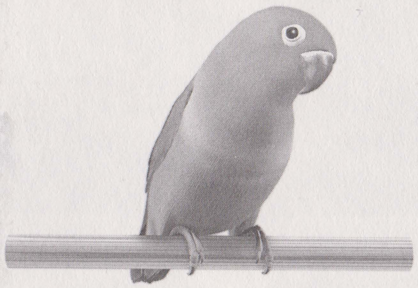
**稲田**　いや、そうでもない。実は他にも候補がありまして……。

**風見**　小動物、爬虫類、昆虫とかね。こういった種類も完全になくなったわけではなくて、今後出していく可能性もあるかもしれません。









――鳥って[illegible]ているとか。

**稲田**　まだそれは……（小声になって）内緒なんです（笑）。

**風見**　実際、調査に時間がかかりますから。まだ現段階では決定してないんですよ。

――やはりリアルさにこだわると、調査には時間をかけなくてはいけないのですね。

**風見**　ええ。季節によって変態する場合とか、繁殖などは特に、いつでも見られるものじゃありませんからね。ひたすらその時期を待つわけです。えさを食べたり、眠っていたり、水浴びをしているところも、見たい時に必ず見られるわけじゃありませんから。じっと観察をしていないと。

――なるほど。忍耐力がものを言うのですね。ところで、『pinna』を作るにあたって実際に鳥を飼われたのですか。

**風見**　ええ。どの種類の鳥にするかチョイスするにも実際に飼ってみないと。見映えのいい鳥を10種類で30羽以上かな。一時期は鳥小屋のようでしたよ（笑）。

**稲田**　鳥にもそれぞれ個性があるので、1羽だけ飼っていてもダメなんですよ。何羽か飼ってみないと、本当にその種類の鳥の性質がわからない。しかも困ったことに、年齢による変化もありますからね。

――若い鳥は無茶しがちだったり、歳をとってくると落ち着いてきたりとか（笑）。

**風見**　ええ。だから、その行動が鳥自身の個性なのか、種類の特長なのか、見極めていくのに時間がかかりました。

## 調査に終わりなし まさにエンドレス状態

――調査にはどのくらいの時間を費やしたのでしょうか。

**風見**　2年くらいですか。最初の調査に半年くらいかかり、あとは作りながら引き続き調査を続けて……という感じで。

**稲田**　これからもまだ続きますけどね。

――新たな種類の鳥を発売するからですか。

**風見**　それもありますけど、今の鳥にもっと細かな個性づけをしていきたいんです。たとえば、インコが止まり木にぶら下がったりするしぐさとか。

**稲田**　まだまだ終わらない（涙）。

――でも、いろいろなしぐさのバリエーションが増えていくと楽しそうですね。

**風見**　ええ。みなさんにもっと楽しんでいただけると思います。

**稲田**　けっこう作る側も楽しみながら作って

いるんですよ。普通にゲームを作る場合は、先の展開が読めるでしょう。だからある程度予定を組んで制作できます。でも「デスクトップライフシリーズ」の場合は、生き物が相手だけに先が見えなくて……。もう、延々と終わりがないんですね。それが辛くもあり、やりがいのある部分でもある。


風見清司氏

―― 制作側にも予想できない楽しさがあるわけですか。ところで、話を大きく変えますが、今後RPGやアドベンチャーのようなゲームを作ってみたいお気持ちはありますか。

稲田 「デスクトップライフシリーズ」がありますから、あまり考えたことないですね。このシリーズに関してはゲームという感覚では作ってませんから。ゲームって作るの大変そうじゃないですか（笑）。

風見 まあ、うちみたいな開発ペースじゃ採算取れないでしょうしね（笑）。

稲田 調査が大変だからって、制作日程延ばしたりもできないしね（笑）。

## ゲームについてはまったくの素人だったふたり

―― さきほど「ゲーム作るのって大変そう」とおっしゃいましたが、ゲーム業界とはまったく無関係の世界にいらしたのですか。

風見 ええ。特に、僕はぜんぜん違うジャンルにいました。大学時代からずっと動物の研究をしていたんですよ。それが「動物を育てるゲームを作るから」と協力を頼まれ、いつの間にか社員になってしまった……（笑）。

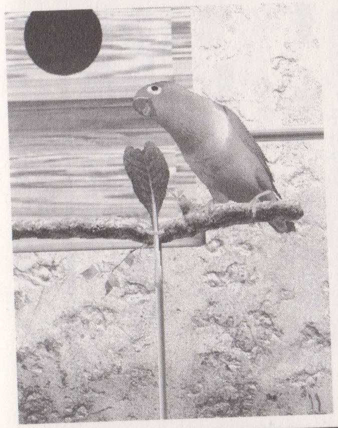
―― 珍しいケースですよね。獣医さんをめざしていたのですか。

風見 いいえ、僕が専攻していたのは「動物生理学」という分野なので。

―― 鳥類を研究なさっていたとか。

風見 いえ、専門はほ乳類だったんです。

―― じゃあ、次回作は、ほ乳類の可能性大ですね。







[illegible]

―― でも、そうした風見さんの知識が「デスクトップライフシリーズ」に活かされているのですね。

風見 そうですね。遺伝や繁殖に関しては、いろいろと。

―― 普通なら専門家を招いて話を聞きながらの作業になりますものね。

稲田 面倒くさいから、入れちゃえ！って感じだったんでしょうね（笑）。


稲田博文氏

―― 稲田さんの場合は、何がきっかけだったのですか。

稲田 なんか、その辺をふらふら歩いているうちに「ここ、面白そうだなぁ」って（爆笑）。

―― うーん（笑）。パソコンやゲームをもともとやってらしたのですか。

稲田 パソコンは触ってましたけど、ゲームはぜんぜん。だから会社に入って初めて「へぇ、ソフトってこうやって作るんだぁ」って知ったくらいで。もう、ずぶの素人でした（笑）。

風見 もちろん、僕らの他にエンジニアとかちゃんと専門家がいますから。実作業はそちらにまかせて、僕らは調査に基づいてこうしてほしい、ああしてほしいと要望を出すという感じです。

―― なるほど。たとえば、エンジニアの方たちとこの要素を入れる、入れないといったせめぎ合いのようなものもあったのですか。

風見 それはもう、大変なせめぎ合いが（笑）。

―― かなり無理な注文も出した。

稲田 いや、無理な注文を出してるのは風見じゃなくて、本物の鳥のほう（笑）。本物の鳥の行動を正確に伝えようとするほど、無理な注文になっちゃうんですよ。

―― 文句は鳥に言え、と（笑）。

風見 生き物って複雑ですからね。でもやはりできることと、できないことはあります。本物の動きをどうデジタルの世界に取り込むかというのは難問でしたね。

## 鳥とは仲よしだけどコンピュータとは……

―― 長い期間をかけて調査して、鳥に対する思い入れは以前と変わりましたか。

風見 町を歩いていても気になりますよね、鳴き声が聞こえると。ペットショップを覗いても真っ先に鳥を見てしまうし。

稲田 まさしく「すりこみ」ってヤツです（笑）

風見　かなり動物として身近に感じるようになりましたよね。

稲田　今日は天気いいなぁって、外を見た時に「おぉ、鳥がいるじゃん」なんて気がつくようになったり。「鳴いてる、鳴いてる」って、いつの間にか観察してるし。

―　本格的なバードウォッチングをする日も近そうですね。

稲田　暇になれば、やりたいですけど（笑）。

風見　と言うか『pinna』をプレイして、そういう気持ちになる方がいらしたら、うれしいです。

稲田　でも、みんなが本物のほうにばっかりいってしまうと淋しいですけど。たまには「デスクトップシリーズ」にも帰ってきてね（笑）。

―　本物に対しての影響と言えば、編集部で鳥肉が食べられなくなったスタッフがいるのですが、みなさんはいかがですか。

風見　さすがにそれはないです（笑）。いちいち食べられなくなっていたら、動物の研究できませんから。

稲田　それはそれ、これはこれってことで。

―　割り切りも大事ですよね。プライベートと仕事の割り切りという面ではどうですか。お仕事を離れてもパソコンを触ったりとか。

稲田　持ってはいますけど、そんなに仲よくはないです。会社ほど（笑）。

―　では、プライベートはアウトドア派。

風見　いえ、趣味は人それぞれですが、家に帰ってもコンピュータと向かい合うタイプは、うちのチームにはいないですね。

稲田　仕事をテイクアウトして、家でもコンピュータの前に、ってことはあるでしょうけど（笑）。

―　お休みの日の過ごし方は。

稲田　寝ているか、映画を観るか……ですね。映画と言ってもB級ものが多い。

―　マイナー好きなんですか。

稲田　ミーハーです（笑）。でも、少しはお金使っているのか？　と言う感じの映画でいいものに出会えるとうれしいですね……って、こんな話していいんですか（笑）。

―　はい。人に迫る『ゲーム会議』ですから。

稲田　人選ミスですって（爆笑）。風見に話を移しましょう。

風見　僕の場合は子どもがいるので、もっぱら家族サービス。

―　いいお父さんなんですねぇ。





## 売れるゲームよりもいいゲームを作りたい

―　『pinna』が終わって、まとまった休みが取れたらやっておきたい、と思っていることはありますか。

稲田　なんかそれじゃ、最後みたいじゃないですか（爆笑）。

風見　本当は旅行に行きたいんです。海外とか。でも子どもがいるとなかなかね。家で子どもの相手でもしましょうかね。

―　お父さんの鏡！

風見　誰が読むかわかりませんから、このくらい言っておかないと（笑）。

―　稲田さんは、長期のお休みはどうなさいますか。

稲田　やっぱり旅行ですよ、旅行。あっちこっちへね。

風見　たいてい制作が終わると、どっか行っちゃうんですよ、彼は。

―　行方不明になっちゃうんですか（笑）。

稲田　ええ。そういう感じです。

―　どこへ行ってるんだか、いつ帰ってくるんだかわからない状況ですか。

稲田　ちゃんと予定どおりには帰ってきますってば。サラリーマンなんですから（笑）。

―　じゃあ、たっぷりの充電期間を取ったあとの次回作は、期待大ですね。



風見　簡単なのがいいです（笑）。短期間にできるやつ。

―　『pinna』がそうとう長かった……。

稲田　ええ、かなり（笑）。そこまでやらせてくれた会社には感謝してますが。

風見　そう言いながらまた、コツコツ調査している気がしますけど。

稲田　自分自身が納得できる、満足できる作品を作りたいですね。売れるばっかりがいいんじゃないぞっ！て感じで（笑）。

―　B級精神ここにあり！　ですか。

稲田　ビデオや本のように、もっといろんな種類があっていいと思うんですよ。選択の余地があったほうが、作り手も遊び手ももっと楽しいと思いますからね。

**伊藤佳代子**
**●プロフィール**
広告コピーからゲーム攻略本まで、ジャンルにこだわらない節操のなさが信条。言葉に関することなら、ラブレターの代筆ですら請け負う……らしい。

Room Number 11

有限会社ラブデリック

複数の独特なスパイスが
『MOON』という器に入り不思議の味を醸し出した
その調理人（クリエイター）に話を伺う

# 強烈な個性が集まった パワフルな異才集団



工藤　太郎 氏
倉島　一幸 氏
木村　祥朗 氏

取材・構成：編集部




『ゲーム会議』前号の特集「がんばれ！ 小さなソフトハウスたち」に登場してくださったラブデリックさん。今号はV.C.Roomでのインタビュー。引越し間もないのにすみませんと思いつつ、『MOON』の制作スタッフにお会いするため、閑静な住宅街にある一軒家のドアを開けると……。



——読者のみなさん、ラブデリックさんの会社には和室があるんです！ しかも、ちゃぶ台もあります。あの畳の部屋でみなさん集まって食事なさることもあるんですか。

**木村**　ごはん炊いてあったら、簡単なおかずで。と言ってもお茶漬けだったり（笑）。

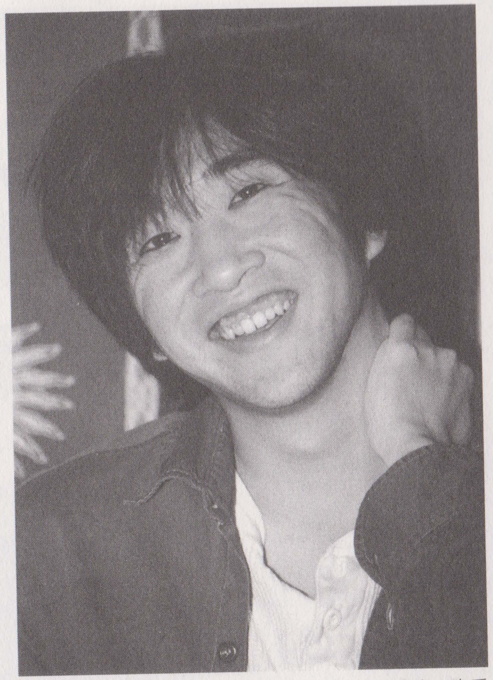
——いいですねぇ、くつろぎの異空間があって。なごめますね。

**倉島**　今は、みんな『MOON』が終わって働いていないから、なごんでるんですよ（笑）。

## 実在したら、恐いキャラクタたち

——この部屋のガラスケースに粘土で作られた『MOON』のキャラクタが飾ってありますが、温かみのある、とってもいい作品です。粘土のキャラクタが何人も出てきますから、ゲームで実際に使ったものなんですね。

**倉島**　とりあえず、材料はいろいろ使ってみようと。家にたまたま粘土があって、それで作ってみたらよかったものですから。自然の



倉島一幸氏

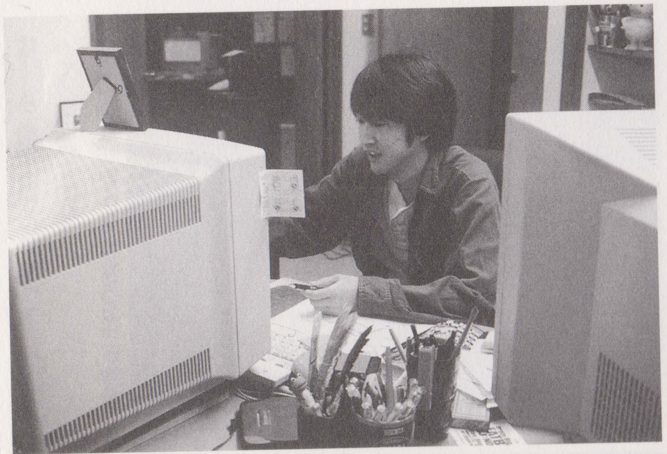
ものもバリバリ使っていますし、それを粘土で作ったものにくっつけたり。「コマちゃん」は猫じゃらし、「クイダオーレ」の目はクスリのカプセル、帽子はボールペンのキャップ。「マッカーさん」の帽子は、ホワイトボードの磁石。

――雪だるまの目鼻口を、身近にあるものを利用して完成させていくような……。

**工藤**　そうそう、それに近い。みんなで一気に作ったんです。

――『MOON』に出てくるキャラクタたち、みんな濃いんですが（笑）、具体的なモデルはいるんですか。

**工藤**　あまり食パンの顔をした人は見たこと









工藤太郎氏

ないけど（笑）、性格を拝借した人はいたかもしれない。

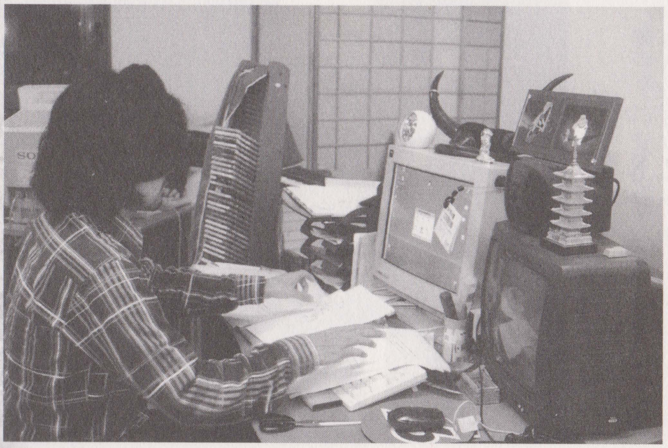
**木村**　「トミー」だって、ゲームのキャラクタだと楽しいんだけどな。本当に出てくると恐いよね（笑）。

――木村さんは関西弁なので、「ヨシダ」を彷彿とさせるんですよね（笑）。あの個性的な面々のキャラクタは、あるとき突如頭に浮かんだものなんですか。

**倉島**　僕がキャラクタ・デザインを……。

**木村**　倉島の場合は、手が勝手に動いてる。幽霊に描かされている感じ（笑）。

**工藤**　キャラクタができ上がるまで、いくつかパターンがあるんですよ。倉ちゃんが描いたものを僕らがキャラクタ設定したり、こういうキャラクタでって頼んで描いてもらった






り。倉ちゃんがふくらませるつもりのなかったキャラを、こっちで勝手にふくらませてしまったりっていうパターンもあるし（笑）。

**倉島**　けっこう、自分の好きなように描けましたね。

――「倉島さんのエネルギー源は何か」という質問も大上段だから、少し角度を変えて。お好きな食べ物は何ですか（笑）。

**倉島**　いきなりですね（笑）。僕は、スパゲッティが好きです。納豆とあさりのガーリックソース和え。会社の近くにうまい店があるんで、よく食べに行きます。

――帰りに寄ってみます（笑）。納豆、あさり、にんにく……。うーん、耐久力が勝負のゲーム制作にはいいかも。その倉島さんが描かれた中で、いちばん怪しい登場人物は「アダー」だと思うのですが、アラーの神からのネーミングなんですか。

**工藤**　音楽担当のラブデリックの安達さんからです（笑）。あれ、最初にどっから描いた？

**倉島**　アダーは、まず中日の帽子から描きはじめた（笑）。中日の帽子にヘリコプターがついているんです。話し方は、こんなふうに話すんじゃないかなって、中近東っぽくして。

**工藤**　アダーも含めて、話し声の音源は映画から知り合いの声まで、いろいろなところから取りました。「おばあちゃん」はフランス語、「ベイカーさん」は英語。「カクンテ人」は社内の人。さっきコーヒーを運んできた女性です。

――え、そうなんですか。もっと声を聞いておくんだった（笑）。音と言えば、ゲームのために作られた音楽もたくさんあるんですよね。

**工藤**　うん、それはサントラになりました。このゲームのためにここで作ったユニット、セロニアス・モンキーズのCD。（編集部注：表紙クイズプレゼントです！）

――アダーが「シト・ビシャス」と別れる時の悲しい音楽が好きです。

**木村**　僕も、あの曲はすごい好きなんです。

**倉島**　あれは、外のミュージシャンにお頼みしたんです。

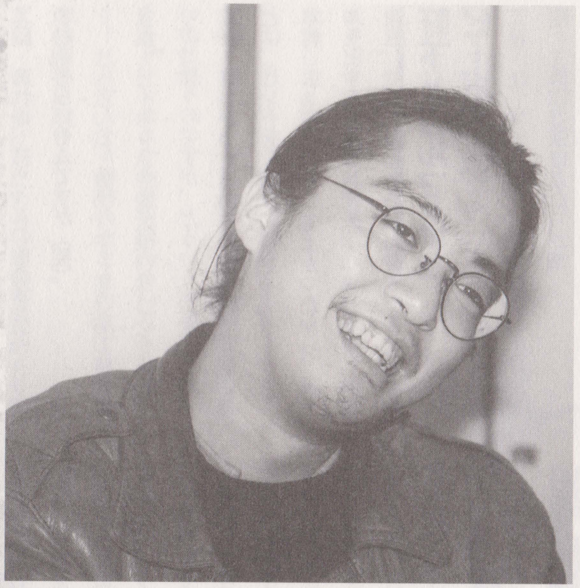
――そういう外部のいろいろなミュージシャンには、どうやって曲依頼をしたんです？

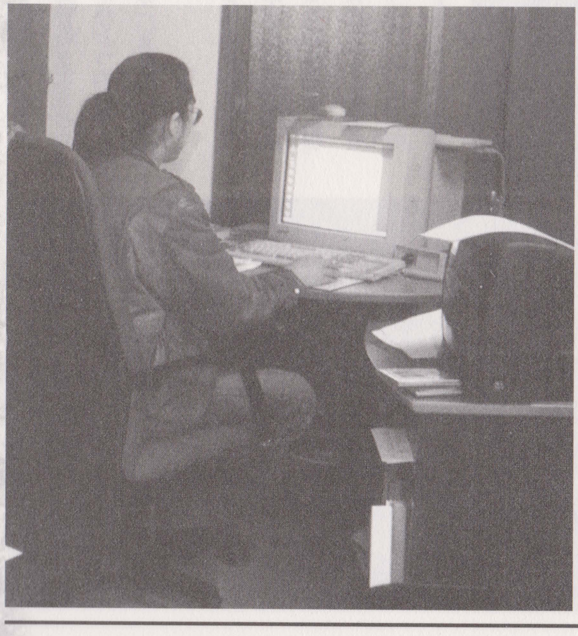
**工藤**　タダでやってくれないかって、あっちこっち知り合いに声かけて。初めに、みんなに『MOON』での音楽に関しての試みや、ゲーム中で1枚のMDとして売られることを説明しました。そうしたら、彼らもミュージシャンとしてやりがいもあるし、と賛同してくれて。断った人もいましたよ。アフリカ人のパーカッショニストで、この話を聞いた周りの人に「おまえは、コンピュータ文化に加担するのか」って言われたそうで、説得できなかった（爆笑）。

――ラストに冷蔵庫が出てくるんですが、強烈な印象でした。あれが、自分の家の冷蔵庫だったらいやですよ。






木村祥朗氏



工藤　あれは、祥ちゃんの家の冷蔵庫。

木村　もらいもんですが（笑）。

――リサイクル精神のたまものですね。そうそう、メールで感想が届いているんじゃないかと思うのですが、どういう内容ですか。

工藤　楽しかったというのが多いですね。あとは、ヒントをくださいとか……。

木村　まぁ、プレイしてよかったから、メールを出すんだろうね（笑）。

## 軒下とゴルフとピーボくん!?

――個性の強い方たちが集まっていますが、ゲーム制作中に意見がぶつかり合った時には、どうやって一本化して進めていきましたか。

工藤　自分が担当しているところは、セリフに気持ちを託して、全体的な構築が必要な場合は多少話し合いもします。みんながバラバラな部分を作っていて、勝手なことをしているだけだったらまとまらない。でも、最終的には合体してひとつのものになるんだ、って考えながらしているので、ちゃんとまとまるんです。

――なるほど。本当に『MOON』は、複数の独特な味のスパイスがみごとに調合されて、不思議なひとつの味になっていますよね。

ところで、ゲームから離れたこともお聞きしたいな。時間がぽっかりできたら、みなさんはどう過ごされるのですか。趣味も伺いたいですね。





木村　僕は、旅に出ます。この前はスイスのコルメロへ。ホテルには泊まらないで、知り合いの、そのまた知り合いの家の軒下で寝泊まりしました（笑）。都会ではないので井戸水を沸かして飲み水にして、火は自分で薪を割っておこしてました。

工藤　の、軒下（笑）。僕はね、ゴルフ。マジですよ（笑）。まだ、コース1回しか出たことないけど。あとは、テレビ。

倉島　僕は、昔はウクレレをやっていましたけど、今はぜんぜん触っていませんね。挫折しました（笑）。

――奥の部屋の棚に、たくさんミニチュアが飾ってありますよね。どなたかの収集品なのですか。

倉島　ピーボくんや鬼太郎のおとうさんも……。だいたいは、僕のです。あの棚は自分専用に勝手に取りました。

木村　いいかげんにしろって思う時もありますが（笑）。

倉島　すみません（笑）。

## 僕らのゲームは……

――これから作りたいゲームを、それぞれにお伺いしたいのですが。

工藤　メンツが変わっていないから、肌触りは前作に似ちゃうかも。ただ、それが僕らのアイデンティティでもあるし。

これからも作っていきたいのは……。そうですね、ラブデリック・オリジナリティのあるゲーム。真似して作ろうとしても、なんか違うんだよな、ってなってしまうゲーム。

木村　のびのびしたゲーム。神様が、遊んで面白いよって言ってくれるような。「神様」は今降りてきた（笑）。あっ、口げんかゲームっていうのもいいなぁ。

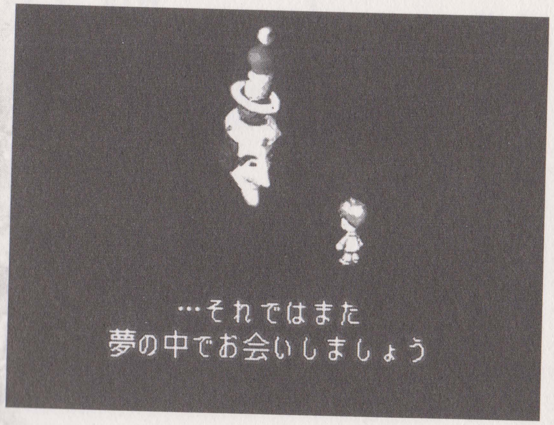
――それも、今降りてきた（笑）。では、倉島さんはいかがです。

倉島　変なゲーム（笑）。既存のとは、ちょいと違うような、ありそうでなさそうなゲームですね。

――では、最後に。『MOON』の続編は、ありうるんでしょうか。

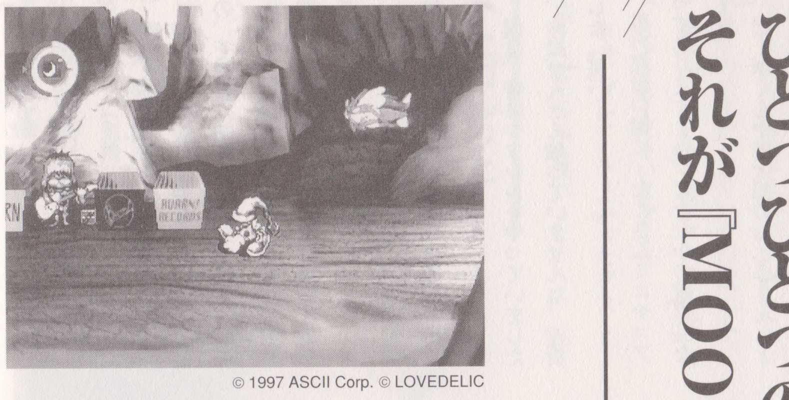
工藤　うーん。『MOON』はやってくれた人の心の中にあれば、って言っておこうかな。

倉島　その言葉、すごいな（笑）。



# なみなみならぬ音楽へのこだわり ひとつひとつの音が空間に広がっていく それが『MOON』の世界

■前田祥丈■




© 1997 ASCII Corp. © LOVEDELIC

『DQ』『FF』などのRPGをやっていると、のめり込みながらも、どこか抵抗を感じることがあった。主人公たちは例外なく正義感の固まりなのに、勝手に他人の家に入り込んで家捜しをして、お金やモノをくすねて平気でいる。世界を救おうという崇高な旅の途上にいるからって、これはちょっとマズいんじゃないだろうか。アイテム探しはRPGに不可欠とはいっても、自分の家を荒される人の立場に立ってみれば、勇者どころか立派な泥棒なんだから。

どうやら『MOON』の制作者も同じことを考えていたらしい。ゲームのテーマは「英雄に無慈悲に殺されたモンスター」の魂を救済することで戦闘はいっさいなし。まさに「愛と平和」のRPG。そう言われてしまえば、これはやってみるしかない。

オープニングは、少年が典型的な中世RPGで遊んでいるシーン(『DQ』『FF』をパロっている感じが笑える)。あまりに熱中し過ぎて、少年はお母さんに怒られてしまう。しかし、いつか少年はゲームの世界の中に入り込んでいた……。

実はこのゲーム、最初はちょっととっつきにくかった。個性の強い絵のタッチと独特な言葉が気になって、なかなかその世界に集中できなかったのだ。しかし、少しずつ要領がわかってくるにつれて、ほのぼのとした雰囲気の中にちりばめられているかなり屈折したドラマに興味が湧いてくる。なるほど、これは単純な「いい人物語」じゃない、けっこう大人のゲームだったのだ。

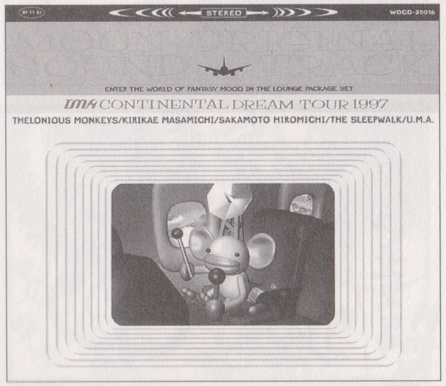
ゲームの端々に、なみなみならぬ音楽へのこだわりが見られるのも面白かった。BGMは、全体的にはヨーロッパのアンビエント系アーティストの作品を思わせる。クールだけれど、ひとつひとつの音がじっくりと空間に広がっていく。そして、主人公に最初の寝ぐらを提供してくれるおばあちゃんの家の周辺で流れる、フランス近代の作曲家ドビュッシーの「月の光」が流れる。この部分、どこか気持ちをホッとさせるけれど、けっして他の部分の音楽と違和感はない。そう、フランス近代の音楽の感覚はアンビエントに通じているのだ。

また、ゲームの途中でMDを手に入れて、そのサウンドをBGMにすることもできるというのも『MOON』の特長だ。しかも、このMDの種類が多い。MDの多くは、これまた偏屈なロック兄ちゃんがやっているMDショップで買えるので、ついコレクター心がくすぐられて、お金(ネカ)が許す限り買い占めてしまう。しかも、多彩なインディーズ系アーティストによるこのアンビエント・サウンドは、どれもなかなか聴き応えがあるのだ。

この他、特別会員証を持っていると行くことができるハイテク都市、テクノポリスにあるクラブテクノでも曲を聴くことができる。リゾートアイランドのバリバリ島では、電波ザルとギャムランの共演をすることもできるなど、そこここにスタッフの音楽好きを感じさせる仕掛けが忍ばせてある。だから、遊びながら、ついあちこちでニヤッとしてしまう。

『MOON』は、RPGの楽しさを突き詰めながら、お子ちゃま味を排除して生まれたカルトなゲームだと思う。しかし、きわめて個性的でありながら、このゲームの空気感はけっして閉鎖的ではなく、どこかに現実をしっかりと意識しているリアルさがある。このへん、大人だなあ、とも思うのだ。

ちなみに、このゲームの音楽は、偉大なジャズ・ミュージシャン、セロニアス・モンクをもじったセロニアス・モンキーズというユニットを中心に作られており、『MOONオリジナルサウンドトラック』(ワンダーエンターテイメント)もリリースされている。さらに、3月にコンピレーションCDもリリースされる予定だという。これは、MDアーティストたちの、ゲームで使用された曲を集めたものである。



## 小林真文のまごころのツボ その1






## 小林真文のまごころのツボ その2



# 馬印良品
## 3階特売場



馬印良品3階特売場へようこそ。この階の販売員はP.N.勝尾武士だ。ゲームタイトルは……、マ、マジかよっ！　楽しみだな～、期待しちゃうな～ってなわけで、踊り子さんの登場、いや違った、ゲーム紹介のはじまりだ！




### 『ストリップファイターII』

**発売元：ハッカーインターナショナル**
**機種：PCエンジン**
**P.N. 勝尾武士**

略せばストII（笑）。もちろんIは存在しない。誰が見ても某有名格闘ゲームのパクリだと思うだろう。自分もそう思った。ストII（本物）のキャラを女性に置き換え、下品なオマケを付けただけのゲームだと。どこまで本物のゲーム性を再現できているか興味はあったが、値段が高かったため（¥9800）、発売当初は購買を見送った。それが最近、売れ残って安くなっていたので（¥1980）買ってみたが、フタを開けてビックリ!!

ストII（本物）ライクな部分もあるものの、コマンドにオリジナリティがあり、それでいて遊び難くはない。キャラの動きも上出来とまでは言えないが、遊べる許容範囲だし、吹っ飛んだ相手に、次の技を当てることができる、いわゆる空中コンボまである（偶然の産物かも知れないが）。

ひょっとして、このゲームは、デザイナーの高い「志」と、会社の「商売」に挟まれて生まれた鬼っ子なのかも。

まあ年齢制限付きだし、品位に問題があるので万人には薦められないが、「馬鹿ゲー」好きなら、持っていても損はないと思う。

多分…。



欄外定食屋『丸平食堂』 P.N.テアーラ：イラン戦、岡野のVゴール！　でW杯出場決定した時は、涙なしでは見れませんでしたっ。次はW杯優勝をめざせっ（ムリ?）!!
ワシも涙しただよ～。W杯優勝?　い～んです、め・ざ・す・ん・です!!

## プロジェクトゲーム会議

# Project Game Kaigi

**PGK第1会議室へようこそ！**
**議題は「堕ちゲー……その愛」です。**
**それでは中へどうぞ！**

●イラスト
新田直子
鶴見としゆき
議員のみなさん

**休憩所**
（葉っぱ）知人のたるたるとの賭けに敗れ、『同級生EXTRABOX』を買うハメに……（涙）。諸君！ 神は死んだ！（笑）

## 第6回PGK開会

**副議長** みなさんお待たせいたしました。第6回PGKを開会いたします。今年最初のPGKということで、心機一転、頑張っていきましょう！

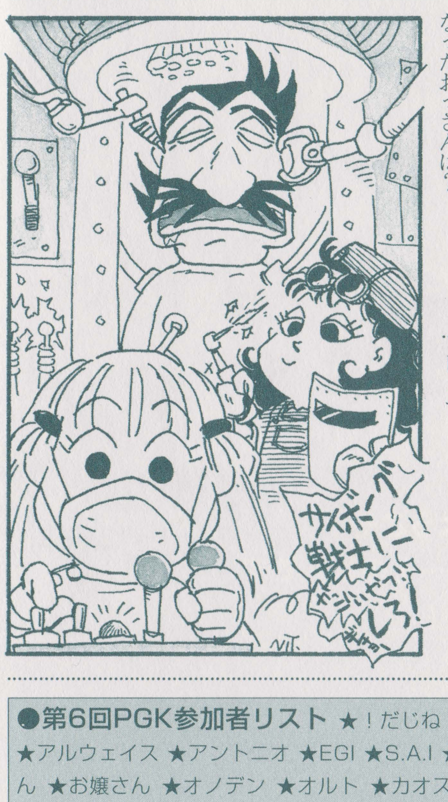
**アシ** うーっす。

**副議長** 前半の議題は「堕ちゲー……その愛」です。堕ちゲーというのは、簡単に言うとハマってしまったゲームのことです。好きなゲームのどんなところに、どれぐらいハマったのかを伺っていこうと思います。今回は会議というよりは、弁論大会になりそうですね。まず発言の前に、みなさんのゲームに対するハマりぐあいがどれぐらいかを自己評価してみてください。なお、この場ではハマりぐあいを「堕ちゲーランク」と呼ぶことにします。

**●ランクC→普通にハマった。**
（これぐらいは誰にでも）
**●ランクB→かなりハマった。**
（ちょっと夢中になりすぎ?）
**●ランクA→病的にハマった。**
（どうしてもやめられない）
**●ランクS→極めた。**
（もしかして俺、変?）

**副議長** と、このようになります。自分の「堕ちゲーランク」がどれぐらいか決まりましたか?

**アシ** ところでめっきり影の薄くなったおっさんは?




**副議長** どこかに隠れてると思いますよ。誌面を改造する（後半の議題）にあたって、何を勘違いしたのか、自分を改造しちゃいましたから。きっともったいつけて登場するつもりなんでしょうね。期待しないで待ちましょう。

**アシ** なんだかなあ。ま、いなきゃいないで、別にいいけど。

**副議長** それではみなさんに堕ちゲーについて、語っていただきましょう。

**●第6回PGK参加者リスト** ★！だじね ★あおいちゃん ★あっきー ★天之司 ★ありす ★アルウェイス ★アントニオ ★EGI ★S.A.I ★えっさ ★MC ★ANGEL ★大津 ★尾小本えそん ★お嬢さん ★オノデン ★オルト ★カオス ★片桐 ★カツブシ ★唐 ★918021 ★教授 ★くりたく ★黒田　潤 ★ぐるる ★Ⓚ店長 ★コウタ ★コンタミ ★ゴーガン ★さーさん ★さとしちゃん ★しゃろ ★シン様 ★JG ★ジャラル ★仙人 ★空 ★タク ★たるたる ★ダン ★C.D. ★ちゃんぷ ★つかさ ★テアーラ ★TRAX ★とうふ ★東宝 ★Dr.K ★なごやん ★ナナ ★生ゴミ ★ねすこ ★ハガキ ★葉っぱ ★ハマコー ★ばし ★パル ★灯守 ★姫 ★100V ★ヒロ ★ピー助 ★ピュアス ★ぷよぴー ★坊主 ★まーろくん ★松岡 ★ミサ ★水鏡くん ★みゅう ★むぎ ★女神くん ★桃尻 ★ヤドモト ★山崎 ★悠未 ★ゆーり ★よーくん ★リウ ★龍牙 ★レイ





**休憩所**
（さーさん）今「ポケモンスタンプ2」を集めてるんだけどイーブイだけ手に入らないのよね。誰か持ってないかしら？ もし持ってる人がいたら譲ってほしいんだけど。

## 堕ちゲーランクC

**副議長** ではまずランクCから。

**仙人** わしは常に平常心でゲームと接するので堕ちゲーなど存在せん。じゃが、わしの仙人仲間には妖精の娘と結婚するために風来坊になったものや、ピクシーに御魂を捧げるために、日夜悪魔狩りをして徳を落としているものがおる。そもそも、仙人たるものは……。

**副議長** わ、わかりました。えっと次は……おや？ どうしましたヤドモトさん。




**副議長** あらら、それは何故？

**ヤドモト** 堕ちているかどうかの基準って個人で違うでしょ？ 私からすれば、自分の生業に影響が出ない限りはどんなことやってても「堕ちた」とは言わない。普段の生活（仕事・人間関係）を保っているなら単に「好き」の範疇。最近は自分で「堕ちた」と言って酔っている人が多いのでは？

**副議長** ふむふむ。それは……。

**？？？** これでいいのだーっ!!

**副議長** この声は……。

**アシ** あ、床に穴があいてる。

（ガ○バスター初出撃のBGMを流しながら床下から議長登場）

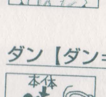


**議長** 自虐も堕ちの重要なファクターとなる！ 感情移入なくしてハマりなし。自分に酔う、大いに結構！ と言うか、むしろ酔え！ 今宵は無礼講だぁっ!!

**副議長** もう、出てきたんですか。少しは引っ張ると思ってたんですが……それはともかく、ヤドモトさんのご意見ですが、確かに「堕ちる」の基準は人それぞれ。自分では変と思っていたことが、誰にでもあることだったり、当たり前と思っていたことが、他人から見ればおかしなことだったり、といった感じですね。ですからみなさんで話し合うことで本当に「堕ちる」の程度が見えてくると思いますよ。表現のイメージが良くなるか、悪くなるかはまだわかりませんが……。

**議長** それはそれでよし。ところでサイボーグ戦士となったわしのことが知りたいだろう。

**天之司【阿倍天之司（アベノアマノツカサ）&氷影】〈6〉**



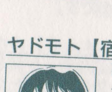
DATA：阿倍晴明の子孫で、式神使い。式神の氷影もTVゲーム好きで、いつも用もないのに氷影を呼び出しては、ゲーム相手をさせている。普段は優しく、丁寧な口調だが、怒ると乱暴に。激論になると氷影を呼び出してふたりがかりで攻撃する。21才。

**ダン【ダン=クーケン】〈2〉**




DATA：国連軍が作り上げた「生きている剣」。戦争のゴタゴタで完成直線直前に行方不明となっていた。自力では動けないので内蔵した「空中元素固定装置」で作った義体を使い生活している。将来の夢はS2機関を食べて、ATフィールドを張れるようになること。

**仙人【牙龍天斎】〈6〉**



DATA：最近、仙人としての本業が忙しく、TVの電源がONになることもない。「ああ非常に辛いのう」

**ヤドモト【宿許　はるか】〈4〉**



DATA：時々論点がずれるへ理屈大王。「ゲーセンでは『ウインターヒート』だ！ 家では『HOP STEP あいどる☆』だ！ 会社では脱衣麻雀だ！……いいのか？」

**休憩所**
（ぐるる）いくら眠っテも眠いンだー。みんなどれくらイ眠ってルのかなー？　ちなみに今日は6時間眠っタんダよー。

**副議長**　いえ別に。

**議長**　遠慮せずともよい。ほれ、気になって仕方ないだろう。特にこの端末（頭のアンテナ）とか。

**副議長**（ページの無駄遣い……）議長！　後半の「月刊化計画」でお話されたほうがよろしいのでは？　「改造」がテーマですから。

**議長**　むぅ、確かにいきなり全貌を明らかにするのもありがたみに欠けるな。……続けろ！

**アシ**（次もはぐらかされるな）

**副議長**　では天之司さん！

**天之司**　『ファイナルファンタジー』（以下『FF』）。『～I』からのつきあいだった。このゲームの熱烈な支持者になったきっかけは『ドラゴンクエストIII』が買えなかった時から。みんなが『ドラゴンクエスト』（以下『ドラクエ』）の話しかしていない教室でひとり、いかに『FF』が『ドラクエ』より優れているかを語っていたあの頃は、まさかここまでビッグタイトルになるとは思ってもいませんでした。今ではスクウェアと名のつくソフトはすべて買っているという普通さ。ランクはCかな。

**ダン**　『第3次スーパーロボット大戦』。コンバトラーVやライディーンが出るゲームということで早速購入。その前に別のシミュレーションRPGで挫折していたため、少々不安だったが、プレイし始めたらそんな悩みなどどこへやら。戦闘時に「超電磁ヨーヨー！」「うわあああ!!」（敵兵のやられセリフ）などと一緒に叫びまくるほど、すっかりハマってしまった。で、SSの『F完結編』はいつ出るんだろうか……？

**ANGEL**　1番は「惑星探検ゴンドワナ」。友人の紹介で参加するようになったんだ。最良の成績は「生き残ること！」と考えていた僕は、成績の善し悪しよりも、生き残れるようにルートを選んで参加したんだ。やっぱり死んじゃうと、かわいそうだから。だから、たった10コマ記入するのに、いくつもルートを考え、時間をかけて最良の選択をしてきたよ。その甲斐あって、ふたり目のキャラは最後まで生き残れたよ。あとキャラが男ばっかりだったから、第5回目から女キャラを参加させてみた。そうしたら、驚いたことに最終回で称号をもらったんだ！　この時は僕自身も「生きてて良かった」って本当に思ったよ。おかげで自分に自信が持てるようになったし、落ち込んでいる時も励みになった。でも、悲しく思うこともあった。僕のキャラが他の船を撃沈しちゃった時はとても心が痛んだ……。本来、僕のキャラはちょっとおバカだけど、他人を傷つけることはしないタイプだったから。ちなみにキャラはロイド、ハザード、ティーズ。愛しさにランクをつけるなんて気が進まないけど、Cでいいと思うよ。

**ゆーり**　オメ～ラちげ～よ。落ちゲーと言やあ『テトリス』なんやて！　えっ、なに堕ちゲー？　どっちでも同じや！　オレが確か小5の時やったな、これにハマりすぎたあまりよ、学校に持ってってなー、授業中にまでやってたんや。しかも友達と机ひっつけて通信対戦をな……。ほんならな、ちゃんと期待どおりや。センコーに見つかってヒッパタかれんわ、親呼びだされんわ。校長出てくんわ、親呼びだされんわ。ま、毎日やっとったから当たり前のことやけどな。これヨタ話やのーてマジやで。あの時のことはもう思い出しとーない……フー、それはえーから、アシちゃんこれ終わったら外流しに行かへん？

**アシ**　んー、めんどい。

**黒田 潤**　『テトリス』が発売された時、僕は高校2年生。初めてやったのは予備校に行く途中でした。パズルゲームに目覚めた僕は、予備校をサボって『テトリス』三昧。それからも度々サボりました。今から思えば『テトリス』があと2年発表するのが遅れていれば、僕の人生少しは変わっていたのかもしれません。それからあともハマり続け、社会人になった現在も『花組対戦コラムス』をするために連日ゲーセン通いの毎日です。

**副議長**　パズルゲームはコツを覚えると急に面白くなりますよね。

## 堕ちゲーランクB

**副議長**　続いてランクBと思われる方は？

**くりたく**　ハマったというか、愛しいゲームと言えばアーケード版の『ドルアーガの塔』。宝の出し方を単語カードに58階分書いてプレーの度に愛用していたものだ（遠い目）。周りの視線はかなり冷たかったが、今でも覚えているぞ。1面はグリーンスライムを3匹倒してカッパーマトック……（つぶやきながら消えていく）。

**ハガキ**　はじめまして、新参者のハガキです。ハマったのは『桃太郎伝説』ですね。友達の兄が持っていたのを借りてやりましたが、『ドラクエ』とシステムは似てはいるものの、キャラクタ、敵キャラ、イベント、どれをとっても「さくまあきら氏らしさ」が出ていましたね。この頃はまだ、ガキの世代ではありましたが、ガキなりにハマっていたと思います。ジャンプ

**黒田　潤〈4〉**

DATA：小説家をめざす警備員。家、仕事場を問わずヒマさえあれば本を読んでいる。あてにならない九星方位学を使いこなす。26才。「以前応募した短編小説は見事に（?）落選。今度は長編を制作中。第8回PGKが行われる頃には結果を出したいものです」

**ANGEL【有翼型機械人UG104型】〈2〉**

DATA：発見者である神宮寺博士（笑）の最近の調査によると、ANGELの右の翼は、別の機種のものであることが判明した。また、ANGELは、左腕と両足に拘束具のようなものをつけているが、現在のところは不明。

**くりたく【栗野　拓成】〈4〉**

DATA：自分の好きなゲームには他人が何を言おうとも愛情をそそぐ。人気のあるゲームではなく、マニア的ゲームが好きなのだが、他人には言えず、雑誌の人気の高いモノを買ってしまい、何となく満足してしまう。11才。

**ゆーり【美愛（ミマナ）　夕里（ユウリ）】〈初〉**

DATA：挑戦的で好戦的で猪突猛進的で自己中心的で傍若無人的でアシ命的。16才。「自分以外の他人は雲の下で戯れる羊ちゅう感じ。そしてオレの前に茂る雑草は刈ってゆくのみ。ちなみに所持機種はGB・SFC。SS?　PS?　なんやそれ……」

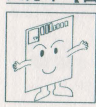




**休憩所**
（ありす）だっ誰か、「命ちゃんドール」（タカラから定価9800円で発売中）の購入方法教えてください！　切実なんですよ、ホント……。

**918021〈6〉**

DATA：直情径行、精鋭無比。26才。

**ハガキ【官製ハガキ（仮称）】〈初〉**

DATA：見た目は薄っぺらで何も知らなそうだが、実はしっかりしていて、意外と物知り。生物学を学んでいた。物静かだが、時々正反対の性格になる（う～ん裏表）。見た目よりも力持ち。ひ弱そうに見られることや、裏の性格時におしゃべりになるのが悩みのタネ。

**東宝【東宝L,NET中山】〈4〉**

DATA：普段はあまりしゃべりたがらないが、一旦口を開くととどまるところを知らず、いらんことまで言ってしまう。口下手な癖に、料理屋のカウンターにいて客の相手をする。32才。

**坊主【やんちゃ坊主】〈初〉**

DATA：愛と平和を信じやんちゃでノリノリ、オールジャンル何でもウキウキこなす流浪のゲーマー。「人生こそゲーム」がモットー。現在、再び新たなる浪漫を求め（訳アリ）愛車ブンブンワゴンRやんちゃスペシャル号で今日もノリノリ。浪花節である（笑）。27才。

**休憩所**　（TRAX）これが出る頃、『ポケモン』のアニメはどうなっているのだろうか。一部の報道によるバッシングなど気にせず再開してほしい。

放送局も好きで読んでいましたが終わってしまってさみしいです。

**坊主**　オレの人生大きく変えた、『アウト・ラン』（フロム、セガ様サマ）。レースゲーと言えばそれまでだが、当時テスタロッサで彼女乗っけてガンガンかっとばしてドライブ&サウンドノリノリ、しかも体感。そんなシチュエーション、他にあったか？　コイツと逢わなきゃ、車、音楽、女=愛、人生は一本道ではない。これだけ多くの素晴らしさを知って、やんちゃにならずにいられるか〜っ！

**918021**　自分の名誉にかけても、無人島に流されても、金をもらっても決してやらぬ。そう思っていた。しかし、売場で手に取ったのが運命だったのか……ついに、ついに堕ちた『ときメモ』に。そして、人生は動いた。如月未緒さえいれば世の中どうなってもいいぞ。

**東宝**　『To HEART』にハマった。ズブズブと。なんと言ってもマルチに尽きる。卒業のシーンは何度見ても涙が出てしまう。この年齢（32）になっても、まだこんなことで涙が出るとは……。さらに、メッセージをスキップした時にマルチのシーンを見逃したと思うとむちゃくちゃ損した気分になる。こんな人は俺だけだろうか？このゲームのマルチ編をやって泣いた人は星の数ほどいるはずなので（私は5回やって5回とも同じシーンで泣いた）、ランクはBにさせてもらう。

**女神くん**　「何らかの達成感」から堕ちていくパターンが多いです。『ダビスタ』で初めてGIを獲った日とか、『ときメモ』で初めて詩織にアダ名で呼ばれた瞬間とか……頭の中に響くんです。「ズボッ」って。で、「ああ、堕ちたな」って（笑）。1度ハマってしまうと、もう寝ても覚めてもゲームのことを考えてしまいます。そのゲームの前にいる時が生活の「メイン」で、あとが全部「ついで」になってしまうとゆー……あぁ恐ろしい（笑）。たとえば、寝ようとしてゲームを中断しても、頭の中に教会のBGMが鳴り響いて、ちっとも眠れなかった黎明期の『ドラクエ』シリーズとか……。

**ピュアス**　『ドラクエ』。家族全員でハマった。原点ですわ、ハマりの。復活の呪文の紙がないって、家族で探し回るわ。誰かが捨てたと言って家庭危機になるわで、えらい大変でした。で、その頃のうちのはやり文句は「ラリホーの呪文」。都合の悪い時に「○○はラリホーの呪文を唱えた」と言い、「○○は眠ってしまった」と言ってタヌキ寝入りをする。こんな家、うちだけ？よそもやってんねやろ。

**議長**　『ドラクエ』か。FCを所持しておらなんだから、友の家で半日以上プレイして、叩き出されたことがあったな。まったく、心の狭い男を友に持つと苦労する。

**アシ**　迷惑な奴だな。

## 堕ちゲーランクA

**副議長**　それではランクAは？

**100V**　ああ、あれはいつのことだったか。冷やかしに入ったゲームショップでナニゲに手にしたSFCソフト。新作だったソレは12Mバッテリーバックアップで決して安い代物じゃなかったのに購入したのが運の尽き（ツキ?）。予備知識一切なしの衝動買い。メンドくさいのイヤイヤの上に、ケチな自分のこの行動。すでにまともな心理状況ではなかったが、このゲームが私のゲーム的快楽原則の根幹を造りあげたことは否定できない。そのタイトルは……『緋王伝』。これはやりまくりましたエンエンと。今でもやります。RPGとか1本終わって「フーヤレヤレ、ひと息つくか〜」と思いつつコレやってたりします。ちょこちょこと動いてる様子がツボなのか。とにかくのべ時間にすると千時間以上はやっちゃってるカンジ。話も覚えてるし、新しさも感じないのですがやめられないのコレが。

**シン様**　今を去ること6年前。仕事場に悪友が持ってきたのをプレイしたのが、私と『ぷよぷよ』の出会いであった。プレイにのめり込み、仕事を忘れたために厳重注意などくらってしまったが、やめることはできんかったなぁ。敗北し続けても友人たちに挑戦したものだ。しかし本当に『ぷよぷよ』の道に入ったのはSFCに移植されてからだったな。いくども徹夜でプレイし、連鎖の記録を更新する度に歓喜したし、高得点もノートに記録した。出世とは縁遠くなってしまったがね。そして、ついに昨年悟りを得た。敵を倒すのではなく、ひたすら降ってくる「ぷよ」を消すだけの「とことんぷよぷよ」モードで、飽きにも目や手のだるさにも耐え、周囲からの白眼視にも耐えた末に悟ったのだ。何を悟ったのかは聞かんでくれ。「悟り」というものは言葉にはできないものだからな。誰にも勝ちを譲らぬ6連鎖は友人まで消しそうになり、仕事場での地位は降る「ぷよ」の如く下がるが、やめることはできぬ。まだ「ぷよ」が降ってくるからな。

**教授**　うーゴホッゲヘッ！　正月からカゼで寝こんでいる教授です。うぉー熱が39度もあるゼ。堕

**100V【AC100V.1¢2W 100V.】〈6〉**



DATA：よく漏電する。電気ネズミにメロメロ（放電中）。

**女神くん【メガミノホホエミ号】〈6〉**



DATA：昨年末にSS版『スプライツ』を購入。“スプラー”（と言うらしい）と化していた。が、「やっぱりシューティングはアーケードだぜっ！」と『Gダライアス』の“捕鯨”に執念を燃やす日々（クリア急げ女神!!　早くしないとPS版が発売されてしまうぞ（笑）。

**シン様　【沙扇心算】〈4〉**



DATA：『とことんぷよぷよ』と武術では右に出る者はないと自称するが、実は詩人。普段は温厚だが、キレると暴れだす。哲学者でもあり、騎士道と武士道を研究している。現在山で修行中。36才。

**ピュアス【ピュアス・天桜】〈初〉**



DATA：吉本とお笑いを愛するフェミニスト。よく男に間違えられる。女には昔からもてたらしい（女だけとも言う）。最近『デビサマ』を買おうとして、逆に店員から『ブルーブレイカー』と『キャンバニ』を勧められた（実話）。24才。



PROJECT GAME KAIGI

**休憩所**　（むぎ）ゲームウォーカー（2号）のコスプレグラビア（りくという名前）に出たのでちゅ。見てくれると嬉しいでちゅー。

**姫【アセンブリタ】〈3〉**



DATA：今度発売されるという『ナデシコCD-ROM』に期待大のユリカに脳天直撃セガサターンな人（なんのこっちゃ）。24才。「最近パソコンパワーアップしました」♥

**教授【スケベビッチ=ビショージョスキー】〈5〉**



DATA：最近、というか最初からあまり「らしい」発言をしない教授。実は密かに転職したらしい。39才。

**みゅう【砂神（サガミ）　美優（ミユウ）】〈3〉**



DATA：『グランディア』『ポケモン（青）』『テイルズ・オブ・ディスティニー』と発売され、また1日10時間ゲームな日々が戻ってきてしまった。でもちゃんと家事するし、猫の世話もするし、8時間位は睡眠とってるし。私って結構「えらい?」

**タク【キムオ・タク】〈5〉**



DATA：単なるスケベ。相変わらず『サクラ大戦』にハマり、フリー移動では必ずシャワー室に立ち寄るギャルゲーおたく。最近、パソコンを買い替え、快適動作でパソゲーを堪能中。34才。

ちたゲームですかぁ（フラフラ）。FCの『バベルの塔』ですね。当時、私はチラリズムの「チ」の字も知らないウブな高校生でした。家にFCはなく、近くに住むイトコの家に遊びに行ってやっていましたねェ。攻略本なんか使わずに、裏面もクリアするぐらいやり込みました。授業中もあーでもない、こーでもないとブロックを書き、なかなかクリアできない面の解き方を見つけた時など、正月よりもめでたく思えたものです。私はこういうじっくり考えて解いていくパズルゲーが大好きなのです。ちなみに私は表面最後のビッグパスワードをすべて出していなかったけれど、カンを頼りに壁画をすべて、埋めましたよ……。次にハマったゲームは『ファイアーエムブレム』ですねェ。このゲームも詰め将棋みたいに、じっくりと考えながらやるゲームです。特に……おや～？（バターンキュ～）

**副議長** 大変！ タンカを！

**教授** みなさんカゼには気をつけましょう（運ばれていく）。

**アシ** 無茶するなよ。

**タク** 『首都高バトル』。ギャルゲー命にしては意外だと思うだろうけど、このゲーム、ボクにとっては絶妙のバランスなんだよな。もう100回以上やってると思うけど、いまだに湾岸線で土屋圭一に勝てない。大接戦を演じるけど、どーしても勝てない。負けるたびにハナで笑われてムッキーとなって再チャレンジ。そして負け。この繰り返し。これほどハマったレースゲームはもちろん初めてでサ。ところで議長『コレクター』はいいよ、本当は去年コレにいちばんハマったもんね。

**議長** うむ。まだやっとらんが、なかなかのできらしいな。って『首都高バトル』はどうしたっ!?

## 堕ちキャラ

**副議長** では息抜き、になるとは思えませんが、ハマってしまったキャラクタを聞いてみましょう。

**姫** そりゃーもちろん『機動戦艦ナデシコ』のミスマル・ユリカ嬢にキマリよね、やっぱり。このゲーム、ルリルリの「セ～ガ～」のフレーズで買った人も大勢いると思うんだけど、私はスタート後のユリカちゃんの一声「ぴ～んぽ～ぱ～んぽ～ん……（略）」ですべてが消えちゃいました。どれだけ無視されよーと出現するあのイジラシサ（私的見解）。もう、ギュ～って抱きしめたくなっちゃう♥

**みゅう** 私が今、愛してイルのは「イーブイ」デス～。まずイラストから惚れちゃって、グッズはもちろん、今じゃお風呂の中でもGBやるほど。デモ私、熱しやすく冷めヤスい性格ナンで、この「らぶりーイーブイ」でさえ、記憶の片隅に追いやられた他のキャラたちの二の舞にナルんじゃないかと我ながら心配。ど～したら、この愛、貫けるノカ……。プロの方々の秘訣を伝授してほしいデス～。ランクはCだけど現在進行形なんでSにナルまでガンバリますっ♥

**あっきー** 『闘神伝』の主人公のエイジ♥激ラヴです。PSソフトでいちばん最初に買ったのが、コレです。タイトル文字に妙に惹かれて買ったのを覚えてます。「ポリゴン格闘がこんなに楽しいモノだと思わなかった」と当時よく友人に言ったもんです。ただ『～3』でちょっと。「ド根性!!」はないだろエイジ……。

**ハマコー** 堕ちキャラなら発言させてもらいますぜ。やっぱり不知火舞ちゃん!! 出会いは『餓狼伝説2』。ひと目見た時、心にくるものがあった。理由？ 好きになるのに理由がいりますか？ 理屈ではなく感情なのだよワトソン君。スタイルは良し。胸が強調されがちだけど、おみ足のきれいさも抜群。うなじのラインもきれいそうだし。想い続けたら一途というのもかわいいじゃないですか。でもアンディがうらやましい。でもランクにするならB。だって最近、むぎさんに転がりつつあるし。

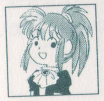
## 堕ちゲーランクS

**副議長** ではいよいよランクS。いかがですか？ ねすこさん。

**ねすこ** 『ウィザードリィ』ですの。緊張感あふれるダンジョンの探索とキャラクタメイキングにハマってしまいましたの。遠方に住む妹も、この世界に引きずり込み、「ウィザードリィ通信」と名づけたハガキを40通以上もやりとりしましたの。効率のいいレベルアップの方法を知った時には、ひとりのキャラを最強にするために1回の戦闘で8時間Aボタンを連打しましたの。キャラの年齢をメイキング（？）するために死の指輪を持たせてさまよわせ、お宿に泊めて……。こうして4歳のシーフから127歳の悪の魔法使いまで作りましたの。シーフのレベルは77と決めてたので、上がってしまうと、わざとエナジードレインする敵と会わせてレベルダウンさせせましたの。……本当に楽しかった!! FCのスイッチを入れるということは、ダンジョンの入り口が実際に開くようでしたの！

**ミサ** やっぱ『サクラ大戦』やろ。さくらのミニゲームなんかもう50

### ミサ【五十嵐（ゴジュウアラシ） 美沙（ミサ）】〈6〉



DATA：関西人のハリセン・精霊使い。明るくおしゃべりで短気。『KOF』かぶれの多重人格で、ポニーテール主義者。『サクラ』『悠久』ともに『２』に期待。『マリーのアトリエ』にハマリつつ『センチ』でえらいことになっている（予定）。18才。

### あっきー【芳樹（ホウジュ） 篤姫（アツキ）】〈初〉



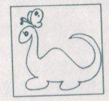
DATA：かなりのオバカだがキレると相手が不良でも鳩尾に拳をぶち込む（危険）。最近ゲームとオリジナルにしかハマれなくて困っている（？）。あ、「○楽りん○゛」は好き（大笑）。とある方と一緒に、ある計画を実行しようとしているヤバイ奴（笑）。21才。

### 悠末【橘 悠末】〈6〉



DATA：おしゃべり。議員だからがんばる！ というのではなく好きだからやってるってカンジ。自分の意見に対して、責任を持つ……ということはまるでない。気まずくなると、コアラのぬいぐるみを着てしまう。20才。

### ねすこ【子子（ネッシー）・子子子（ネスコ）】〈4〉



DATA：一見おしとやか。実は過激なものを秘めている。「10月末に『FFタクティクス』を買い、とりこになってしまいました。1ステージごとにJPのノルマを決め、キャラクタメイキングにいそしんでいます」

**休憩所** （えっさ）『グランツーリスモ』。えらい売れ方でしたね。デュアルショックを使うとえらい面白いっス!! おすすめだからみんなやろう。



PROJECT GAME KAIGI

### リウ【トロア=リウ】〈4〉



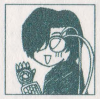
DATA：『アーマードコア』に戦いの血を呼び覚まされた03の搭乗者。高河ゆんと岩ちゃんにハマってる。メガネっコに弱い。17才。

### 葉っぱ【明石屋 葉っぱ】〈5〉



DATA：聖なるペテンの木から落ちたしがない葉っぱ。その裏側に、ありとあらゆる真実が記されている……などとうそぶいている。正直をモットーとするペテン師。

### しゃろ【紫橙（シトウ） 沙亮（シャロ）】〈2〉



DATA：東北の悪魔使い。男だが穏和で物静か、母性的な性格のため、仲魔から「お母さん」呼ばわりされている。『ソウルハッカーズ』で新悪魔が増えたため、ますます悪魔関連知識に研きがかかっている。それに伴って危険度もアップしたマッドサマナー。

### ぷよぴー【流川 浮世】〈4〉



DATA：けっこう打算的でシビアな性格。『とき○も』嫌いの現役女子高生。コギャルの割にゲーム中の恋愛観はマジメらしい。コギャル特有の傍若無人さでオヤジやオタクに対して辛らつな意見をはく。現在のマイブームは『ソウルハッカーズ』だとか。19才。

**休憩所** （なごやん）でもよー、わし最近思うんだわ。「どえりゃーおもしれーでいかんわ」とゆーゲームが全然あらせん。なー、ゲーム作っとるあんた!! まーちっとがんばったってちょー!!

**休憩所** (ーだじね)「バーチャロン」の全国大会に出るけど、最終の本戦に残れるとイイな〜。

時間以上もやってるし。でもクリアできへん。なんでやね〜ん！
(人格交代→シュン) あ、わいシュンや。えっと友人Hの話でもしよう。彼はゲーム中のすべての選択肢を試すため、何百回もリセットし続けたそうや。そいつは「そんなん常識や！」言うてたけど。彼、さらに曰く「ポニーテールで着物を着た剣士ならよし！」。これは俺も認める。(→N.G.I.)『センチメンタルグラフティ』が〜！ 寝る暇がないぞ〜(予定)。今、どうなってるかは……当然のごとくグッズを集めようとして、ソフトが買えんぐらいに困ったこともある。クレーンゲームで4700円使ったのに1個も取れなんだ。CDも5枚目で金なくなるし。小説？ んなもん20回は読んどるわ！ 俺には千恵がいれば十分！あぁでも、るりかと明日香と真奈美もすてがたい〜！ ギャ〜！
(→ミサ) ハァハァ……しんど。

**議長** ややこしい小娘だな。

**悠未** 『プリンセスメーカー2』。全エンディングをクリアするため、ハンパじゃないくらいPlayした。数えてないけど、100回以上はやってる。でもいまだにパパのヨメにはだけはできない(探偵さんに依頼しよう)。ビンボーだった私は「プリンセスメーカー1・2コレクション」という本を買うために、片道約1時間半もかかる本屋へ、自転車で行った。今思うと、たかが往復400円の電車賃のためによくガンバったものだと感心してしまう出来事です。ああっ、はずかしい……。

**葉っぱ** 私がパソコン版の『同級生』にハマったのは、もう5年以上前になりますかな。当時はまだハードディスクは高嶺の花で、フロッピーディスクをガチャガチャ差し替えながらのプレイ。これを逆手にとって1日ごとにセーブディスクをコピーして、全エンディングどころか全キャラのセリフのほとんどを暗記(笑)するほどやりましたな。あの頃は日常生活が完全に逆転してまして「早くあの町に戻らねば……！」などと急いで帰宅したものです。毎日深夜2時ぐらいまで約1ヶ月ぶっ続けで何度もプレイしましたが、苦痛に感じたことは一瞬たりともなかったですな(笑)。

**ぷよぴー** 『真・女神転生』シリーズ。あまりのリアルさに脳天直撃されたって感じ。なんつーか、現代人の抱える狂気とか、社会の病理なんかがこれでもかって描かれてるわけー。ダークな雰囲気にけど、もうハートをわしづかみにされて離れないってゆーか。最近の「エヴァ」もどきなゲームと違って独自のスタイルを貫いてるとことかー。今のファッションセンスをきちんと研究して取り入れてるとこなんかスゴイって思っちゃうわけー。今は『ソウルハッカーズ』の本編をクリアしてー、隠しダンジョンやってるとこー。天使系が好きだから、つい作っちゃうのよねー。今の仲魔はねー、オーディーンにー、ジークフリートにー、ヘイムルダムにー、ラクシュミにー、えーとそれからー……。

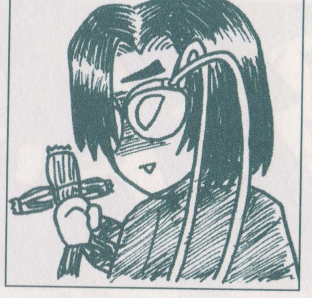
**リウ** 『ソウルハッカーズ』には寝る時間も削ってやらされた記憶がある。合体表や合体記録をいつでも使える場所に配置し、頭の中は「合体」のことばかりだった。低い確率で発生する悪魔との遭遇や、合体事故が成功した時には、狂喜と快感にのたうちまわったものだ





……。嗚呼、今宵も電異界に住まう美しい妖精たちが私に語りかける。……!? 私はいったい何を!?

**しゃろ** 『女神転生』。なんかこのゲームほど「堕ちた」という言葉が似合うゲームもないと思います。堕ちた原因は多々ありますが、まず何より世界観がもろ自分の趣味だったからでしょうね。悪魔・メカ・コンピュータ……ふ、フフフ……はっ！ し、失礼。次に私はかっこいい敵キャラが好きなんです。そんな敵悪魔を会話で仲魔にできるなんて感動モノ。昔から私は孤独な一匹狼でしたので、悪魔たちとの会話が嬉し楽し。確かに孤独も辛いですけど、ひとりじゃないと思い切ったことできませんしね……(邪笑)。いや大したことはしてませんよ、道端で蛙解剖したり、簡単な呪術かけてみたりしてるくらいですよ(邪笑)。登場悪魔の原典を調べるのも好きなので、そうこうしているうちに怪しい知識がいろいろ身についてしまったのです。私はこのゲームのおかげで人生観や善悪の観念も変わってしまいました(笑)。ということでみな様も変わってみましょうっ！(怪しい装置を召喚) 洗脳光線照射開始ィィ!!(ヴヴヴ……ドゴーン)……けほ、配線間違えましたか？ あはは。



**議長** む、むむむぎぃぃぃぃっ！の、脳がイタイぃぃぃっ!!

**アシ** なんか影響受けてるけど。

**副議長** 頭のアンテナ、本物だったんですね、すごいすごい。と冗談はさておき、そろそろまとめましょう。みなさんの堕ちゲーを発言していただきましたが、長時間夢中になった人から、人生が変わったという人までいろいろですね。でも、みなさんに共通していることがあります。それは……。

アシ「愛」だね。




**議長** ぬわぁにが「愛」かっ！くだらんことを……あ、相藍哀AIあいがいっぱいあいどるじゃんしすうちいぱいぃぃぃぃぃっ！……ぶちっ……キタイハソン……サクセンチュウダン。

**副議長** 過剰な販売戦略など、商戦が激しくなるばかり。ユーザーの心が離れやすい状態のゲーム業界ですが、私たちがゲームを好きでいるからこそ、業界全体が盛り上がるわけです。今お持ちの堕ちゲーを大事にしてください。そして、これからも1本でも多くの堕ちゲーと出会っていきたいですね。

**葉っぱ** 葉っぱの私が言うのもなんですが……オチていくのも幸せだよ、と(笑)。

**アシ** うーん、おいしい奴。

**【第2部に続く】**

**休憩所** (ミサ)アーサーさん、とうふ君、やっぱり國府田マリ子やって。

レディース・サロン

# 「とろろこんぶ」

連載8 作品と作者って！の巻

文・黒崎 薫
画・金澤 尚子

## 作品と作者って大違い！

考えてみればあたりまえのことなんだけど、作品と作者は別のものです。ギャルゲーをつくっている人が皆すべて女好きとは限らないし、シューティングゲームをつくっている人が皆、破壊衝動の権化みたいな人……な訳ないですよね。

冷静に考えればわかることなのに、どういう訳だかこの簡単なことが理解されない場合が多々あるんです。

「この作品をつくった人だから、この人はこういう性格に違いない！」

そんな風に思いこんでしまう人って、案外多いんですよね……。

かくいう黒崎も、少女小説なんてものを書いている都合、ロマンチックな文学少女などという、チョー勘違いぶっちぎりの思いこみをされることが、よくあるのですが。

## 誤解サンプル・1 しあわせって……。

まだ二十代も前半の、ある日のことでした。

義理と人情の板挟み、ちょっと断るに断りきれなくなって、黒崎は男の人と二人で美術館に行かなければならなくなってしまったのです。

折しもあいにくの雨模様。

横浜美術館の前は濃霧がたちこめ、辺りの風景はミルク色に染めあがっています。

「こうしていると、僕たち二人、パリにいるみたいだね……」

男の人の台詞に、黒崎は一瞬、キョトンとしてしまいました。

だって、ココ、横浜じゃん。

ってゆーか、霧が濃いということへの比喩に使うなら、パリよりロンドンの方が適切だし。

「こんなに霧が濃いと、君しか見えないよ」

黒崎が絶句しているのを良いことに、男





『とろろこんぶ』




はなおも恥ずかしい台詞を続けます。アレルギー反応が出そうになった黒崎は、何とかこのうわ言を止めさせないといけないと一大決心。

「ねえ、どうしてそんなにスカしたことを真顔で言えるの？　言ってて恥ずかしくない？」

　斬りつけるように言ってはみたものの、効果はまったくありません。うわ言はなおも続き、結局食事に行こうということになりました。

　そして。

　レストランに行き、あつあつの食事が目の前に並べられました。今までアレルギー反応の出そうなうわ言を聞かされ続けてきたけれど、美味しいごはんをごちそうしてもらえるなら、まぁ許してやらんでもない。黒崎はご機嫌をなおしながら、一口ぱくりと食べた瞬間。

「あぢぃっ！」

　猫舌には、ちょっと熱すぎる料理に、黒崎は思わず声をあげてしまいました。

　すると、

「え？　何？　……しあわせ？」

　オヤジはいきなりそう聞き返してくるのです。

「いやだなぁ。そんなこと言ってませんよ」

　言う訳ないじゃん。オレは熱いって言ったんだよ。どう聞き間違えたら熱いがしあわせになるんだっつーの。

「いや、今、しあわせって言ってくれたね」

「言ってません」

「じゃあ、しあわせって言ってごらん」

「……」

　ざっけんなよ。

　黒崎がテーブルの下で親指を下にぐっと突き出して、キル・ユーと心の中で呟いたのは言うまでもありません。

　そしてその後そのオヤジは、車の中に財布を忘れたとぬかしやがり、ここでの支払いは黒崎に任されたのでありました。

　踏んだり蹴ったりとはまさにこのこと。しかもその小洒落たレストランは、当時の黒崎にはちょっと高かったのだよ。いやぁ、高い手切れ金です（？）。

　ロマンチストの少女小説家などという勝手なキャラクタを押しつけられた不幸の一例でありました。

　そして、さらに黒崎は、別の角度からの思いこみで愉快な目にあったこともあるのです。それはですね、黒崎薫の、薫という名前は、男性の名前でもあるんですね。そんな訳で、男の人と間違えられたりなどもしょっちゅうなのですが……。

## サンプル・2　オレっていったい……？

　黒崎は、昨今流行のやおい小説なるものを書くこともあります。おタンビは少女の永遠のドリームなので、とても楽しく仕事をさせて貰っているのですが、読者の中には薫という名前を男性のものだと誤解している人も多いらしいのです。

　その事実に気づいたのは、

「男の人なのに女の子の気持ちがよくわかりますね」

などというファンレターをいただいたからなのですが、中には、
「僕も男なのに男の人が好きなんです」
などという相談の手紙もあったりして、
「貴様っ！　〈も〉って書くな、〈も〉って！
あたしゃ男じゃないよ」
と、ついつい手紙にツッコミを入れたりしております。
しかし、ホモの人の人生相談はなかなかに濃く、とてもとても黒崎ごときでは明瞭なアドバイスをさしあげることなどおそれ多くてできません。ただ、ただ、面白おかしく拝読させていただくのみ。他人の人生相談を面白がっちゃいけないのかもしれませんが、面白いのだから仕方がない。悩みなんていうのは、誰かが笑って、供養してあげるのが一番なんですよ（嘘）。

## サンプル・3　ところがどっこい……！

と、ここまでは「作品と作者は別なんだよ」という趣旨のことを書いてきましたが、中には作品イメージとそう変わらない作者という方も大勢いらっしゃいます。
作品は、作者のある一面を加工したものである。黒崎は、そんな考え方がぴったりハマる出来事に遭遇したことがあるのです。
それは、とある作家団体のパーティーでのことでした。
私の友人が、某直木賞受賞作家にサインを頼みたいから、一緒についてきてくれというのです。パーティーの席上でサインをねだるのは失礼にあたるので、その先生が二次会か三次会にいらっしゃったらお願いをしてみようということになり、わたしたちはもう一人の友人を巻き込んで、三人でサインをゲットするチャンスをうかがっておりました。
奇しくも好機は到来し、友人はその先生の本にお言葉を書いていただけることに。
けれども、喜んだのもつかの間……。
その先生は「きみの瞳に乾杯」ばりの、今時ないほどベッタベタにスカした言葉を献辞してくれたのです。その献辞の言葉は、恥ずかし過ぎてとてもこのエッセイに書くことなんて出来ません。
でも、良く考えたらその言葉って作風そのままなんですよ。
先生がサインを書き終えた瞬間に、黒崎を含めた三人の小娘は一斉に「きゃー」と黄色い声をあげました。
もともとサインが欲しかった彼女の「きゃー」は、「きゃー嬉しい！」の「きゃー」。
黒崎の「きゃー」は、「きゃー恥ずかしい」の「きゃー」。
もうひとりの友人の「きゃー」は、「きゃー、ハリセンでぶっ叩きたくなっちまった！　誰か止めて」の「きゃー」。
今にして思えば、それもサービスのひとつなのかもしれませんが。当時の黒崎は、作者と作品イメージが一致するタイプの人って、いるものなんだな……としきりに感心してしまったのでした。
もっとも、大抵の場合、作者と作品イメージは微妙に一致しないものなんですけどね。





## 有限会社 ドールハウス

DOLLHOUSE



ブランド名：DOLLHOUSE／PUMPIE
設立：1994年6月9日
社員数：3名（社長含む）

＊これまでの発売タイトル＊
『VZONE』『監獄カントリークラブ』
『PETいんが〜☆』『Xtasy』
＊新作タイトル紹介＊
○『ぱすてる♡ノート』／WIN95／今春発売予定／アドベンチャー
○タイトル未定／WIN95／今夏発売予定／ファンタジーアドベンチャー

# 「美少女ゲーム」を作り出すアットホームなソフトハウス

### うちはこんなソフトハウスです

3人というこれ以上小さくしようのない会社ですが、とにかく楽しいゲームを作ろうとがんばっています。企画から制作まで、3人でとことん話し合って作る、ハンドメイドなゲーム会社です。企画といっても、お茶を飲みながら、「こういうのっていいよね〜」という雑談から、形になっていくという、茶飲み話なんですけどね（笑）。

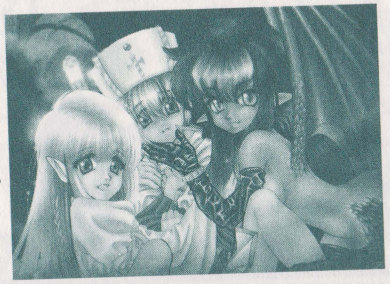
### こんなこともありました

昨年まではグラフィックが3人いたのですが、ひとり辞め、ふたり辞めで、結局、画をひとりで仕上げるという、笑えない現状で……。プログラマーとシナリオとグラフィックという、これ以上少なくできない社員構成です。ははぁ（笑）。笑っていられないですよ〜、マジで……。これが弱小ソフトハウスの現状かなぁ。

### 新作ソフト紹介

春と夏に1本ずつ出るんですけど、今日はイメージイラストを紹介した、夏発売予定のファンタジーアドベンチャーのほうを……。

とある国を舞台に王子、騎士、魔道師たちが、それぞれの冒険を繰り広げる物語。恋をしたり、盗賊と戦ったり、意地悪な女主人にいじめられる女の子を助けたりと、主人公たちによってさまざまな冒険が用意されています。



イメージイラストです。







きれいな男の子のキャラクタを出そうと、社長抜きで盛りあがっちゃって。気がついたら美少年ばっかり（笑）。もちろん女の子のキャラクタがメインですけど。そういう意味では、女の人にも楽しめると思いますよ。正式タイトルは、まだ未定です。冬休みの宿題にしていたんですが……（笑）。

### タイトルへのこだわり

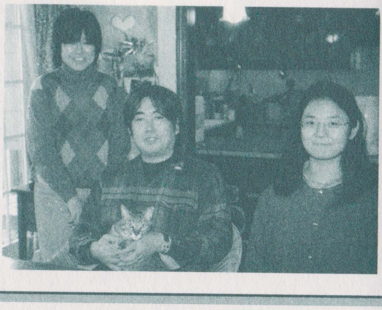
『監獄カントリークラブ』のタイトルが秀逸ですって？ そうなんですよ〜、韻を踏ませたりして、こだわって作ったんです。そこに気づいてくれた人は初めてですよ。社員ですら気づいてくれない状態だし（笑）。ソフトのタイトルは、あまり変なものだとイメージを壊すので、ある程度まともで、かつ印象に残るような、インパクトのあるものを考えてます。

### ゲーム業界をめざす青少年にアドバイス

たとえばグラフィックをやる人は、絵を描くことが好きでたまらない、というくらいでないと。うちのグラフィックは、たとえゲーム内では使用しない画でも、喜んで描いてくれる。仕事で画を描いて、息抜きにも絵を描くという人ですから（笑）。あとは、うちのようなソフトハウスに限らず、チームワークは重要だから、性格も大事ですよ。やっぱり、楽しい環境でないと。

### こんなソフトハウスになりたい

自分がお金を出して買いたい、と思うようなソフトを作りたいですね。ユーザーアンケートがたくさん戻ってくるような、反響の大きいソフトをめざしたい。夢ですか？ うちのゲームがコンシューマに移植されて、大人にも子どもにもプレイしてもらうことかな。特に女の人にも楽しんでもらえるようなゲームが作れたらと思ってます。まぁ……あとは、スタッフと露天風呂で「あ〜極楽」とか言いながら、次回の企画でも考える時間と余裕ができれば、言うことないですね。



### うちの名物社員



♀ゆかちゃん

名物って言っても3人しかいないからな〜。

グラフィックのゆかちゃんはコミケにも年に2回は必ず出展する、漫画好きのゲーム好き。会社がどんなに忙しくても、参加をやめることはなく、自分の睡眠時間を削ってもがんばる。去年の冬コミは2日間寝ずに描いたそうです。でも、やっと終わってうれしさのあまり、「これでゲームを思いっきりやるぞ！」だって……。おたくの日々はまだまだ続きそうです。

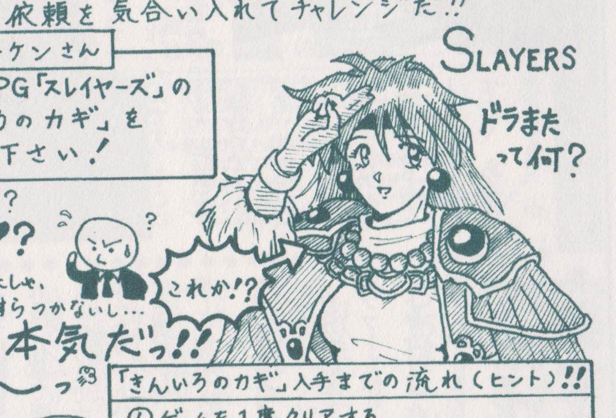
# 吉田興信所通信

YOSHIDA P.I OFFICE TV-GAME INVESTIGATION

みんな元気か？今年も一緒にピコピコしよう！今年の俺は本気だぜ!!
それじゃ、年明け1発目の依頼を気合い入れてチャレンジだ!!

**今回の依頼人：ダン＝クーケンさん**

SFC版RPG「スレイヤーズ」の「きんいろのカギ」を見つけて下さい！




はて…カギ？スレイヤーズ？
**さっぱりわからん!?**
ス．スマン、ダンさん、なんせあたしゃ、「スレイヤーズ」と「レイアース」の区別すらつかないし…
だが、しかし！ **今年の俺は本気だっ!!**
**やってやるぜぇ〜っ**

**その前に、聞き込み調査….**




**「きんいろのカギ」入手までの流れ（ヒント）!!**

① ゲームを1度クリアする．
② ライゼール王国ヨハネスシティのよろず屋でハンスの依頼を受ける．
③ セイルーン王国ペテルス村の人から「ぎんいろのカギ」をもらい．ドラゴンの迷宮へ！
④ ボスのドラゴンを倒し、2度話しかけると…

★さぁ、あとは自力でクリアだ！がんばれ．ダンさん!!

## 教えて 不定期新連載!! コンクリートマイク

★みんなのおたよりコーナー★

Q：「これ依頼というより私のワガママなんすけど、あなたのことがもっと知りたい。某誌でも（中略）だめ？でも、やっぱり知りたい」（ピュアスさん）

A：ど…どこでそれを一っ（汗）!! 私ですか？あたしゃ．どこにでもいる．遊び人（ピコピコ）ですよぅ！
あ、ところで葉っぱさん、前回は本当にゴメンナサイ！今後も情報よろしくね♥

## 涙の公開捜査

ピコピコ探偵団員募集！

情報求ム！（マジで）

当興信所では、パソコン版「プリンセスメーカー2」の「父親との結婚のさせ方」を調査中です。心あたりのある方、当コーナーまでお手紙下さい！

読者の皆様、叱咤激励のハガキ、ありがとうございます。
ちゃんと全部拝見させてもらってます！
このページも「読者が創る」ページなので依頼、お手紙、企画、ご意見、ご要望などバシバシ送って下さいね！本気だぜ!!

次回、ついにゲスト登場か!?ムリ？
**読者諸君、刮目して待たれよ！**






**第2会議室へようこそ！**
**議題は「ゲーム会議月刊化計画」です。**
**ごゆっくりお楽しみください。**

●イラスト
新田直子
鶴見としゆき
議員のみなさん

# PGK第2会議室

**議長** 諸君！ ずいぶん待たせてしまったようだな。それでは議長正義改めグレート議長GXの真の姿を公開しよう！

**???** はははは！

**議長** 誰だ！

**ゴーガン** 誰だ誰だと言われたら、答えてやるのが世の定め！ 中立の味方ゴットゴーガン、参上したぞ!! 議長！ 前回出番が少なかったから今回はみっちりつき合ってやろう!! では！（飛び降りる。が、墜落して気絶！）

**議長** わははは未熟者め。それでよくわしと同じレベルなどとほざけるものよ。片腹痛（つんつん）っと、人の背中をつんつんする奴は誰だ！ む、何の用だ小娘。

**レイ** ちょっと遅くなっちゃったけど、バレンタインのプレゼントだよ。はい（箱を手渡す）。

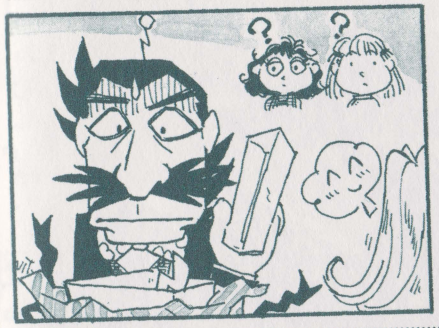
**議長** ほう、それは殊勝な心がけだな。当然といえば当然だが。どれ中身は……むがぁっ！（硬直）

**副議長** 何勝手に始めてるんですか議長！……って、どうして固まってるんですか？ その箱は？

**議長** うるさい、あほぉぉぉぉぉ（泣きながら走り去る）

**副議長** いったい何なんでしょう。

**アシ** さあ。



# 誌面を改造しよう

**つかさ** 松岡さーん、JGさーん、いますかー？

**松岡** 前回いらっしゃらなかったので、どうしたんだろうと思いましたよ。でもよろしく（握手）。

**JG** OK。じゃ行きましょーか！

**副議長** 通信を使って交流の輪が広がりつつありますね。いいことだと思います。では後半の議題「ゲーム会議月刊化計画」について。月刊化をめざすにあたって今のゲーム会議をどのように改良すれば面白くできるかをお聞きします。

**Dr.K** どうも「fun fun eyes」が弱いと思う。いろいろなゲームが紹介してあるのを、適当に並べただけのような感じだ。たとえばインタビューに登場したソフトハウスのゲームを取り上げるとか、もっと他のコーナーと連動させた方がよいのでは？

**JG** まあレビューでこのゲームのいいところっちゅうのを主に言って、悪くは書かない方向はええわなぁ。書く人の主観がわかるし。

**灯守** 「口コミ的ゲームレビュー」って考え方はすごい好きですよ。好きなゲームじゃなきゃ文章にしても面白さは伝わってこないと思うし。このコーナー、投稿できるといいんだけどな。原稿料ももらえるとなおよい。

**副議長** 原稿料はわかりませんが、みなさんに書いてもらうというのは可能ですね。他には？

**大津** 雑誌イメージよりも文字密度が低いような気がする。もっと上げてみてはどうでしょう。

**唐** 「読みやすくしよう」としてのことなんだろうケド……ちょっと「字の詰まり」が良くナイヨ。スキマがもったいナイネ。

**桃尻** 漫画が多すぎるので、少し減らしたら？

**副議長** 文字が多すぎると逆に読みにくくなりますし……、バランスが難しいですね。では他には？

**ピー助** うーん、やっぱ表紙だべか。ナンといっても表紙は本の顔だからねえ。今みたいにクイズにしちゃうのも面白いっすけど、パッと見では地味に見えちゃうかも。

**生ゴミ** ここは一発インパクト狙いでアイドルを表紙に使うとか。

**大津** 個人的に榎本加奈子に1票。

**生ゴミ** そして某誌のように、本屋さんのエッチな本コーナーに並べられる。

**ピー助** それはちょっとヤバイっすよ。あの表紙の紙の質といい大きさといい、まるでおしおき系のHな本……。あ、……お、おいらはそーゆーシュミはないだよ。

**空** 金メッキの表紙はかっこいいぞ。FCの『スーパーゼビウス』みたいだな……。もしくは、表紙にすべてのゲーム誌のタイトルを入れるんだ。ふたりぐらいは間違えて買うかもしれん。「今週号のファミ通は小さいな」とか言って。

**Ⓚ店長** とりあえず「ポケモンのひみつ100」とか表紙で煽っておいて小学生をだまそう！

**アシ** あのなあ……。

**副議長** ……他にはありますか？

**つかさ** 欠点をズバリ言ってしまうと、この雑誌のコンセプトが右往左往して、はっきり決まってない印象がありますね。創刊時は批評誌という感じでしたが、最近は読者参加メインと主観を押し出したレビュー。方向性はいいと思うのですが、まだ確定されていないようで浮いている気がしますね。

**ゴーガン** （全身包帯で）うむ、私の場合、初期のストイックな雰囲



**つかさ【司　隆】〈4〉**

DATA：暴走屋。今はひたすら連射とドリフトに凝っている。とにかくシューティング&ドライブなゲーマー。こんなことでいいのか？　たぶんいいだろうと自分に言い聞かせる日々をすごす。27才。



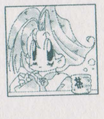
**ゴーガン【ゴット・ゴーガン】〈5〉**

DATA：冷静を装っているが実はドジ。志の高いソフトを愛する謎の覆面ゲーマー……のはずだったが、最近レベルが議長と大して変わらないことが判明した困った人（笑）。アーサー、カオス、いずぴょんと同盟を組もうと思っているらしい。36才。



**松岡【松岡　祐行】〈4〉**

DATA：今年は寅年and本厄の私。正月3ヶ日に厄払いした。今年は社会人1年生であるが残り単位が……。3月には旅行に行こう！　うん、そうしよう（←現実逃避）。それから会議室のみな様に私のメールアドレスを、FZN01547@niftyserve、またはjpです。



**レイ【レイピア・E・ラピエル】〈6〉**

DATA：ゲームと玉露が大好きな精霊の小娘。なんと縁起の良いことにお正月早々オモチャ屋にて『マリーのアトリエ』のポスターをゲット！　しかし、帰宅後ポスターを開いてあまりの大きさにびっくり仰天。貼る場所ないよぉ……。14才。



**灯守（ヒノモリ）〈4〉**

DATA：考えるのが好き。でも根は楽観主義者。中古ソフトと古本を好む書店店員。でも古いゲームソフトの攻略本はなかなか見つからないから、本だけ先行投資している。おかげで持ってないソフトの攻略本がいっぱい。



**JG〈4〉**

DATA：ウソはつかんけどホラふき。趣味はゲーム、マンガ、映画の大阪人。字は下手で筆無精。加えて絵心ナシの電話ギライ。ナンかここまで書いててあまり投稿に向いてない気がしてきた。24才。ニフティのIDはYQB02024。



**大津【大津皇子（オオツノミコ）】〈3〉**

DATA：優柔不断な性格。27才。昔のペンネームで週刊テレ○ゲーマーの「ゆう坊のでたとこまかせ」に投稿していたのだが、突然の休刊。この悲しい気持ちを『グランツーリスモ』にぶつける。「しかし、俺のMR2AWがないのは納得いかん」



**Dr.K【Dr.コノウチ】〈6〉**

DATA：専門学校の契約が延長となり、ひとまず安心。しかし相変わらず収入は半人前で、在宅での副業を探す毎日。33才。

**休憩所**

（コウタ）X－BANDでメールくれた人、どうもありがとう。他にX－BANDをやってる人はコードネーム「コウタロウ」にぜひメールしてください。

**休憩所**

（コンタミ）地方脱出！　これで思い切りゲームを探せるぞ。3DOの名作からSSの『デス』級の迷作を買いまくるためにバイトだ！

**休憩所**
（とうふ）ムッ！　アーサーのだんな！　岩男潤子さんといえば「はてなサイエンス　小学6年生理科」のお姉さんをやってたMacユーザーの着ぐるみ大好き人間ではないか!!　「少コミ」はいいね。

気を愛しているので、もう一度その頃に戻って、「ゲームの未来」について語り合うのも悪くないぞ。あと以前やってた「ゲームの歴史を振り返る」みたいなコーナーを、またやるってのもGoodだ！

**ナナ**　投稿コーナーが問題だと思うんですけど。いまいちアクに欠けるというか。もう少しくらい無責任な発言でもあったほうが面白いかな……ってそれこそゲーム○評と同じか（問題発言）。没がないのも実のところ物足りないです（マゾじゃないです、念のため）。ある程度没にされたほうが向上心が刺激されて面白いコーナーになるんじゃないかなあって気もする。ゲーム批○なんて、私まだ一度も載ったことな……（再び問題発言）。

**議長**　向こうは投稿される量が違うからな（問題発言）。

**副議長**　投稿意欲をかきたてるテーマを考えないといけませんね。

**さとしちゃん**　最近、私はPGKに「近所のゲーセンには常連客がいて、何となく自分は場違いな感じがして行きづらい」に似た印象を受けています。それは会議室で会議以外のことにスペースを割きすぎだと思うからです。そこで、①議員紹介は初参加者だけで近況報告は休憩所で。②最後は「あえてまとめず」ではなく「まとめる」これで一人ひとりの発言の場が増えるのさ。わしゃあ、そんなPGKにホレたんじゃ（↑広島弁）。

**議長**　わしもなPGKは今のままじゃいけんと思っとるけえ、ええこと考えたんよ。最後に教えちゃるけえ楽しみにしときんさいや。うむ、たぶん広島弁だ。

**副議長**　さて、読みごたえのある文章量、表紙のインパクト、読者投稿コーナーの充実、そして本誌のコンセプトが伝わる誌面、と挙がりました。これだけではないと思いますが、まずみなさんのご指摘いただいた部分をよくしていきたいですね。ちなみに議長は本誌のコンセプトを知ってますか？

**議長**　うむ当然だ。「そこはかとなくトレンディ」だな。

**副議長**　また適当なことを……。本誌はソフトハウスとユーザーのお互いの考えがわかり合えるような誌面にしたいと思っています。

**議長**　「自らを排斥する者たちのために戦えるのか」だったか？

**桃尻**　一応つっこんどこう。なんでやね～ん！

## あの企画をパクれ!?

**副議長**　さて次は……。

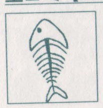
**議長**　手っとり早く誌面を面白くするために、よその企画をパクる！　よいものがあったら包み隠

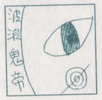
### ピー助【ピーター里谷】〈4〉

DATA：ゲーム好きの飼い主を持つオカメインコ（のような生き物）。なんとなく似ているがチョ○ボではない。だからクリスマスを不思議なダンジョンで過ごしたりしません（笑）。

### 唐（カラ）〈2〉

DATA：時空を越えてやってきた謎の男（本人談）。面白い物（事）が好きで、何にでも興味を持つ。気が短い。21才。

### 生ゴミ【Fishbone】〈3〉

DATA：あと2、3日すれば生ゴミの日に出される。Mac版『DIABLO』を待ちこがれるあまり、首がイスカンダルまで届いたことは有名（ロイター発）。元ネタ大バレのP.N.しか思い付かないことが、彼の底の浅さが偲れる。

### 桃尻【懺悔　櫻】〈初〉


DATA：純真無垢な美少女。上から89·59·88。オルトは本名のとおるを並べ換えたものです。好きなものはテイ・トウワと吉田古奈美とゲーム会議です。そろそろ双子の妹が危ないです。106才。





**休憩所**
（テアーラ）最近のMagicにはMagicらしさがないっ！（特に絵や雰囲気など）特にミラージュ以降はねえ……そー思いませんかっ？

さず報告するのだ。

**生ゴミ**　パクる。いいですねえ。人類の歴史はパクりの歴史、よい。しかし、単なる真似で終わってしまっては面白くないのも事実。「パクリやんけ！」と言われても、「ウチのが面白い」と言い返せるようでなくては。

**ゴーガン**　……ぬう。真似からよいものができるはずがなかろう。もっとオリジナリティを磨け！

**議長**　本物以上にパクればよいものになる！　すなわちトゥルーパクリだ！　ということで諸君、材料を提供するのだ!!

**ジャラル**　ファンロードの人気企画「シュミの特集○○大辞典」（漫画かアニメなどについて読者が項目とコメントを投稿、集めて事典にする）をパクって「ゲームの特集○○大辞典」をするのがよいと思う。100%読者投稿によって作られるので、メーカーも文句言わないし、手作りの味が出る。

**灯守**　素人さんの体験手記を載せてみる。女性週刊誌みたいになるか「玉緒が行く」みたいになるかは原稿次第。

**桃尻**　パクるんだったらセガバンタイムズ！

**片桐**　じゅげむの100選はとてもいいと思います。発売されたソフトの中からいいソフトを100本選んでいるのですが、どれも納得。あとメーカーの現行商品のリストを作ってくれると嬉しいです。

**テアーラ**　Magicのコーナーがほしい。ほしいっ！　絶対ほしいっ!!　読者による今月のオススメデッキコーナーみたいな感じ。

**Dr.K**　私の勧めるゲームコースの専門学校では「ゲームの惑星」という番組が話題になっている。『ゲーム会議』の読者は、ゲーム業界への参加意識が強いと思われるので、読者からゲームの企画を募集し、その完成形を予想しつつ楽しむ、というようなコーナーを作ってみてはどうか？　なんなら私が担当してもいいぞ！

**議長**　うむ、企画書を提出せよ！

**生ゴミ**　『ケンカの花道』をやってみてはいかがでせうか？　ゲームクリエイターをふたり招いて討論、いや口論してもらう。どちらかが降参するか泣き出すまで、ずっと。クリエイターやメーカーからは嫌われると思うけど。たとえば『飯野賢治VS坂口博信』とか。

**副議長**　まずスタッフの私たちが泣くと思いますが……。

**ハマコー**　セガサターンマガジンの読者レースはよい企画である。発売済みのゲームを雑誌側で指定し、読者にプレイしてもらい、感想・点数をつけてもらう。感想に

### ナナ【ナナ・アルフィア】〈4〉

DATA：相手が敵意を見せない限りは友好的な性格。自らが『ロマサガ』を愛するという負い目（？）がある為、どんなゲームを好む人間であろうと、とりあえず理解しようとする。無意識に自己保身をはかっているのか、話が長くなる傾向にある。27才。

### 空【夏空　清涼句】〈6〉

DATA：98年のテーマは「当たって飛び散れ」です。27才。

### さとしちゃん【中田　智志】〈6〉

DATA：大学院生2回生。非常勤務講師。こんな状況でもバドミントン。研究は「ゲーム」ではなく「自転車」になった。春から「無職」なので手に入れるなら今じゃ！（誰が？何で？）24才。

### Ⓚ店長【ゲーム屋Ⓚ】〈6〉

DATA：プラモデル、フィギュア、トレカにGショック。そして駄菓子。方向性を完全に見失ったⓀ店長は訳のわからない仕入れを始める。どうなるゲーム屋Ⓚ。どうなる借金！　次回「ここは何の店？　Ⓚ店長、安心・慢心・御乱心」増客←これが勝利の鍵だ！

ついては、賞賛・批判問わずに掲載してほしい。その結果についてメーカー側の意見も聞ければよい。ゲームは発売後2、3ヶ月経過して、ある程度落ち着いているものがよいと思う。機種は問わず、アーケードも含む形で。

**松岡**　いや、批評の点数化はパクってほしくない。私はこれがないから『ゲーム会議』を買ってる。なぜって？　某誌のものすごく特定メーカーに偏った点数づけが、大嫌いだから。面白いか面白くないかはユーザーによって変わるし、私は『風のリグレット』なんか好きなんですけど。ブツブツ……。

**議長**　自分の好きなゲームをけなされると確かにムカつくな。そこで、過去に酷評を受けたソフトの真の面白さをアピールする「クソゲー返上！　私だけが知っている'98復活の巨神編」をそのうちやりたいと思う。

**副議長**　内容はともかくタイトルが変ですよ。さて、やはり真似は問題がありますので、みなさんの好みを知るための参考にします。

## 売上倍増販売戦略！

**副議長**　では次に本誌に話題性を持たせるためには？

**アントニオ**　とりあえず月刊化を行うためには発行部数を増やさなければなりません。ということで、私の考えた戦略をお教えしましょう。それは次のようなものです。①本屋さんに卸した部数と同じ部数の本誌を持ち込む。②店員さんに「この本を買っていただいたお客様にこれを一冊お渡しください」と言う。これで部数倍増は間違いありません。なお、この方法を応用すれば、理論上、32倍増まで到達できるとされています。

**C.D.**　やはりここは角○書店のように、できる限り多くの広告をうつことだろう。知名度を上げることは大切なことである。そのためには勢いで国会を占拠するのもいいが、そのまま二度と刊行されなくなりそうなので、止めておいた方がよかろう。

**桃尻**　熱湯コマーシャルに出たら？（マジ）

**あおいちゃん**　やっぱり、ゲームの中で紹介してもらうのがいちばん。RPGでアイテム「ゲーム会議」を出してもらうとか。

**生ゴミ**　昔、飛行機からビラをばらまいたりしてましたよね。……やってみません？

**副議長**　も、もう少し普通の方法はありませんか？

**空**　俺はもうやっているぞ。東京からの帰りの電車の席で『ゲーム会議』を読んでいるんだ。向かいの人3人位の宣伝力しかないが、一応は歩く広告塔だぜ。もうひとつ、ゲーム会議を買う時はいつも、「ゲーム会議をくださいっ!!」と、街頭演説に負けないくらい大声で言っているぜ。俺は歩く拡声機だ。

**水鏡くん**　F&C（旧アイデス）の会報「XFER vol.1」に水鏡のイラストが載ってます。そこで『ゲーム会議』のことにふれているので、F&Cの会員のみなさんだけにちょっとしたCMです（笑）。

**アシ**　えらいえらい。

**副議長**　地道な広報活動は大事ですね。では本誌の内容ではいかがでしょうか。

**Ⓚ店長**　毎号コスプレイヤーたちの新着コスプレを大募集。マニアな読者をゲット！　そうそう忘れちゃいけない「マジック・ザ・ギャザリング」。新紀元社から何冊か本も出ているし毎号3ページ位のコーナーを作ろう。ほらこれで100万部突破しちゃった（笑）。

**たるたる**　最近流行のトレーディングカードでもオマケにつけてはどうでしょうか？　イラストにするキャラは議長やゴット・ゴーガン氏。知名度の低さからいってプレミアがつくのは請け合いです。家の玄関に貼りつければ魔除けになるかもしれません。でも、そんな付録がついていたら、私は迷わずちぎって捨てますね。あとはいろいろな賞を作って勝手に表彰してはどんなもんでしょう？　その年に出たゲームキャラでいちばんナイスなオヤジキャラに贈るオヤジ・オブ・ザ・イヤー。最もバグの多かったゲームに贈るHAL9000賞。ゲームについて最もトンチキな評論をした文化人に贈るゲーム会議衆愚院栄誉議員褒賞。こうすれば、ゲーム業界にも緊張感が生まれるかも。

**オルト**　小官はあまり得意ではないのだが戦略には情報戦というものがあり、意図的に情報改ざんを行うことがある。○スポや女性週刊誌並のようにガセネタをかますのも話題性を持たせるひとつの手。たとえば「ピカチュウ！　テレビ問題で日本脱出!!　オーストラリアでコアラと電撃結婚!?」とか。さらに「バ○ダイ、防衛庁に協力！　機動戦士ガ○ダム開発決定!!　パイロットに人気歌手アムロ起用!?」など、人気キャラやタレントのネタで読者の興味をひけば部数倍増は間違いないだろう。

**副議長**　嘘はだめですってば！

**アシ**　まともなのが出ないね。

**カオス**　とっておきの案を出しかあるまい。議員たちをモチーフに同人誌を出すのだ、しかも18禁で。絵は……パル嬢か……まあ議

### テアーラ【テアーラ・M・レイン】〈4〉



DATA：古の術を求め世界を旅する魔導師。25才。「Vol.10で初めて“シュミレーション”というのは間違ってるのに気づくのであった。ゲームしたいっ、マジックしたいっ！『タイタニック』も見たい！　ああっディカプ様〜っ……」

### ジャラル【ジャラル・アフサラール】〈6〉



DATA：アラブから日本文化を学ぶ為に来日、日本で時代劇とゲームにハマってしまい、そのまま日本にいつく変な外人。サムライのような話し方をする。27才。

### ハマコー【浜田　浩一】〈4〉



DATA：不知火舞＆むぎさん命！　前回はただの鉄道マニア。今後しばらく活動が続きます。3月は九州筑豊地区、4月は東京奥多摩に出没予定。落ち着いてゲームしてない。「パワードールトレーディングカード」収集と『HELLFIRE』をHELLモードで探索中。22才。

### 片桐【片桐　正人】〈6〉



DATA：マジメで熱くなりやすい性格。高校を出てすぐY量販店に入社。うまいレイアウトと商品知識で売上に貢献している。ゲームは商品とわりきっている。26才。

**休憩所**　（レイ）おすすめチラシコーナー四度！　『テイルズ オブ デスティニー』のチラシは開くとスゴロクゲームとして遊べるんだよ。お正月にはピッタリだと思ったんだけど遊んでみた？





### あおいちゃん【水上あおい】〈6〉



DATA：Ciao a tutti. Come state?　今年はやっぱり「夢のクレヨン王国」で決まりっ。でもって「さらば勇者よ！」ですね。ところでBCロッドはどこにあるのかな？　さんりんしゃは？

### アントニオ【アントニオ・藤本】〈初〉



DATA：やたらバカ。すぐに壊れる。動物が大好きな好青年。だけどハゲヅラ。また、植物が大好きな好青年でもある。だけどハゲヅラ。20才。

### 水鏡くん【水鏡　かげろう】〈5〉



DATA：名古屋を中心として全国に弘子教を広める。岩男潤子さんに浮気をしているというウワサがある。

### C.D.【チャーリー・デューク】〈6〉



DATA：数々の戦場をくぐり抜けてきた流れ者。寡黙（自称）で発言は少ないが、その内容は濃い（と自分では思っている）。ついにPSを入荷。ついでにPC-FXも入荷したが、今はPSの『電車でGO！』1本!!　専用コントローラでプレイ環境も完璧。21才。

**休憩所**　（まーろくん）また、ぱわーめもりーのでーたがこわれちゃったよお。しくしく……（泣）。だからこの前、バックアップのためにFDドライブを買ったんだ。これで全部のデータがなくなっちゃうことはなくなったんだけど、ゲームをするたびにでーたをコピーするのが大変なんだ。

## 休憩所

（カップブシ）全国猫耳少女愛好家御用達（なんつーピンポイントな狙い!?）の育成SLG『ひざの上の同居人』の紹介記事を読んで「な～んだ、最後は人間になっちゃうのか」と、いきなり興味をなくしたという話は、人には言えない秘密だニャア（笑）。

員の誰かに書いてもらうか。

**議長**　ほう、誰と誰を【自主規制】するつもりだ？

**カオス**　それはだな……議長×ゴーガンだ!!　日々議論をかわすふたりの中で芽生えた友情、それがいつしか愛へと……これはハードになりそうだぞ。

**副議長**　うわあ……。

**アシ**　想像しちゃったじゃないか。

**議長**　きっさっまぁぁぁぁあっ!!

**カオス**　ま、まあまあ待って。ジョークだよジョーク、本気にしちゃダメだってば～。

## 別冊『PGK』計画！

**副議長**　では最後に、別冊『PGK』を作るとしたらどんなことをしたいですか？

**カオス**　PGK初のやおい漫画『議長&ゴーガン　愛と議論の狭間で……』。

**議長**　まだ言うか貴様！

**空**　表紙か裏表紙を描いてみたい。同人誌みたいになりそうだけど。




**あおいちゃん**　CD-ROMをつける。「声」の投稿でPGKするの。みんなの声を吹き込んでわいわいがやがや。ゲーム機用CDなら議員キャラを表示したりできるし、ね。

**Ⓚ店長**　「議長と遊ぼう」。議長が全国津々浦々を巡って、議員のみなさんと交流する。ん～議長が「いいひと」に見えるからやっぱりやめよう。

**C.D.**　朝まで生PGK！　む、どうやってやろうか？

**片桐**　インターネットのホームページを作ってチャットでリアルタイムでするのはいかがでしょうか。

**大津**　議員が本当に集まる。議事進行は難しいと思うけど、二次会はカラオケボックスということで。

**ピー助**　やってみたいっすね。こういう形の会議も楽しいけど意見が一方通行でちょっとさびしい気がするだよ。みなさんも他の参加者に会ってみたいな～と思うべ？

**副議長**　リアルタイムでのPGKはやってみたいですね。さて月刊化にむけての改造計画は引き続き募集します。スタッフと読者が協力してメジャーな雑誌に変えていきましょう。

**議長**　最後に重大な計画を発動させるので覚悟しておくのだ!!

**カオス【カオス・トエル・ウル・ローマ】〈4〉**



DATA：偉大なるローマ帝国の正統な後継者にして世紀の混沌主義者。現代科学の粋を集めた超ハイテクサイバー犬ネロをペットにしている。よく考えたら世の中が結構混沌としてるから何もすることのないヒマ人皇帝。

**たるたる【たるたろす】〈4〉**



DATA：絶滅したウォーゲーム（ボード）ゲーマーの生き残りタルタル人。プレスタージョンとはマブダチらしい。

**まーろくん【マーロ】〈6〉**



DATA：見た目も中身もお子様な19才。最近、パソコンを買い換えて、ごきげんなまーろくん。しかし、そのせいで、さらにゲームをする時間がなくなり、未開封のソフトが30本を超えている。

**オルト【ヘルムート・フォン・オルトバッハ】<6>**



DATA：かなりの猛者で好戦的な性格。オルトは本名のとおるを並び換えたものです。ドイツ語に訳すと小さな川のある所、もしくは小さな川がある町（村）となります。日本の人名に直すと小川さんか川村さんといったところか（笑）。26才。



PROJECT GAME KAIGI

## PGKホームページ 神官ラミスのゲーム教会

**ラミス**　敬虔なる信者のみな様、ここで信仰の告白の時間といたしたいと思います。ただ、その前に、私達はゲームに遊ばれているのではなく、遊んでいるのだ、ということを忘れないでいてください。そのゲームが面白くなるかは私たちにかかっているのですから。さて、最初にお話しいただけるのはどなたでしょうか？

**『死霊戦線』（ビクター音楽産業／MSX・PCエンジン）**

**カツブシ**　ある日突然、その「街」は外部からの連絡がとれなくなり、調査に赴いた軍隊もまた連絡が途絶える。そして主人公が属する特殊部隊に出動命令がくだるが、先行した仲間たちまでもが次々と消息を断ってしまう。最後に「街」に潜入した主人公が見たものは、ゾンビと化して襲いかかってくる街の住民と軍の兵士、そして植物や昆虫が巨大化したような、異形の怪物たちだった……。そう、このゲームは今をときめく『バイオハザード』の原点とも言える物語を有しているのです。初期装備がナイフと拳銃だったり、行く先々で傷つき倒れた仲間に出会ったり、思わずニヤリとするイベントがいっぱい。『バイオ』ファンなら必見ですよ!!

**『こみっくろ～ど』（NECホームエレクトロニクス／PC-FX）**

**ヤドモト**　広告・パッケージだけではギャルゲーに見えるが、実は女性向けゲーム。プレイヤーが女の子を育てるのではなく、自分が女流マンガ家になるのが目的。当然、ロマンス要素も盛り込まれている。マンガはもちろん、アニメや同人の知識がある程度ないとつ

## 休憩所

（つかさ）「風のクロノア」のラストシーンで、涙を流してしまった。まさか大人になってから、これだけ「感動できる童話」に出会えるとは思わなかった。

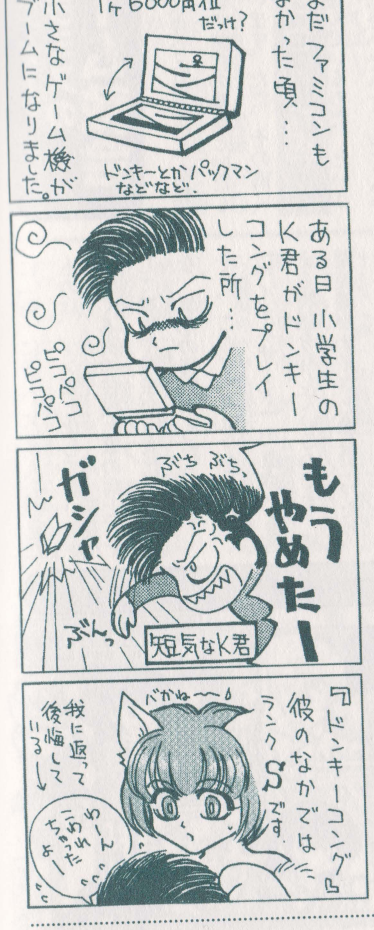
**さりげなく連載中！　あやほちゃんの調査（やちょう）ってやるぜ!!（仮）by 夏空清涼句**



**休憩所**
（オルト）リンダ↓FFT↓リンダ↓FFT↓リンダ↓FFT↓リンダ↓FFT↓リンダ↓FFT↓リンダ↓FFT↓リンダ↓FFT↓リンダ↓FFT↓リンダ↓FFT↓リンダ……
小官のPSはフル回転。

いていけない内容はFXならでは……というか他の機種では無理だろう。全体的に丁寧な作りで、育成・恋愛部分共にオリジナリティに溢れ新鮮。ゲーム中、自分の描いたマンガを（一部分だが）読めたり、意外な所に恋愛対象が現れたり……と情報の少なさと相まって先の見えない面白さがある。途中単調になりがちな部分と、育成SLG初心者には多少辛い難易度など欠点はあるが、マイナーの良い面が出た作品と言える。

## ぱるるー4こま
by パルルーリシュラン




**『マジカルキッズ どろぴー』（VIC東海／FC）**

**さーさん** ゲーム自体は横スクロールのアクションゲームで「どろぴー」って名前の女の子（魔法使い）が主人公なの。杖を換えることによって攻撃パターンに違いがでて、敵を氷づけにしたり、バリアを出したり、ほうきで空を飛ぶこともできるの。いつでも杖は交換できて便利だし、操作性もいいわ。でも何よりもいいのはゲーム画面のどろぴーがかわいらしいことね。2頭身で走り方もかわいいの。1番はしゃがんだ時に帽子をつかんでうずくまるところかしら。難易度はやや高めかもしれないけれど、慣れればかなり楽になると思うわ（私はまだクリアしてないけど）。

**『ネクタリス』（ハドソン／PCエンジン・PC98）**

**灯守** 前回の議題「SLG」で私がイチ押しするつもりだったソフトです。自軍はゲリラとして、月を支配する帝国軍と戦っていきます。マップごとに出撃ユニットが決まっており、物量作戦は通用しません。ユニットを増やす方法は、マップ内に点在する工場を占拠するのみ。攻撃時に味方ユニットを隣接させることで、支援・包囲効果を得ることができたのも斬新でした。限られた戦力で敵を全滅させるか、基地を占拠するか。プレイヤーの戦術が問われます。PSでリメイク版が出るので、ぜひトライしてください。

**『くるくるパニック』（クールキッズ／PS）**

**あおいちゃん** 画面をくるくる回す落ちゲーです。かなり頭を使うので手応え抜群！ 消した水滴のまぜまぜで大連鎖が爽快です。キャラもとってもかわいいし。お値段もお手頃なのもいいですね。

**副議長** 中古屋で探すのが大変なものもありますが、実際にプレイされた方は感想を送ってください。





**休憩所**
（カオス）ゴーガンさん、ごめんなさい、すみません、許してください。

**●伝言板**

**女神くん** 格ゲーの使用キャラ、みなさんはどういった基準で決定していますか？（キャラに魅力がある、技が出しやすい、マイナーだから……etc）よろしければ教えてください。

**Ⓚ店長** みなさんがゲームショップで出会った変な店員やお客さんを教えてください。

**リウ** 4月から上京するので遊んでくれる人募集。よろしくー。

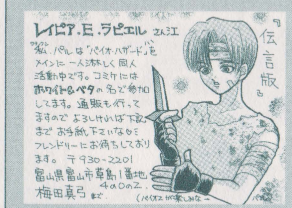
**ちゃんぷ** 最近休刊する雑誌がゲームに限らず増えています。議員の方々で休刊した雑誌への思い出があれば（新旧問わず）ぜひ教えてください。

**龍牙** スクウェアの「人気ゲームのFFブランド化」をどう思いますか？ 詳しく教えてください。

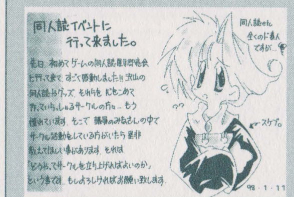
**ゴーガン** アーサー殿、カオス殿、いずぴょん殿。貴方たちとは気が合いそうなので、同盟を組みたい。……が、その同盟で何をするかというのはまだ未定なので（笑）、何か良い案があったら教えてほしい。ついでに同盟の名前も募集中。




↑マーロ




↑パルルーリシュラン




↑レイピア・E・ラピエル

**●Ⓚ店長さんへ**

**灯守** おめでとうございます。名前は「**穣生（みのる・♂）**」「**拓（たく・♂）**」「**紫（ゆかり・♀）**」「**晶（あきら・♀）**」はいかがでしょうか。

**カオス** 4月生まれだから「**リル（エイプリル）**」、誕生石からとって「**ダイア**」、他にも「**愛娘（あきら）**」とか「**愛息（なるき）**」なんてのも考えてみたんだが。

**女神くん** 「**恵**」または「**螢**」と書いて「**ケイ**」なんてどーでしょう。ホントはⓀ店長さんだけに「**丸恵**」とか考えていたんですが。スイマセン、ボケられませんでした（笑）。

**坊主** 「**ないと**」ちゃんはいかがでしょう？ 男の子でも女の子でも。騎士のように夜のように全てを包み、そして勇敢。インパクトもありありだと思うんだけど。

**議長** 「**Ⓚ店長2号**」。強いぞ。

**副議長** うーん、参考になりますか？ ともかく素敵な名前をつけてあげてくださいね。お子様の写真お待ちしてます！

**副議長** 第6回PGKいかがでしたか？ では次回の告知を……。

**議長** 必要ない。次で終わりだ。

**副議長** ええっ!? 突然何を言い出すんですか!!

**議長** 馬鹿者！ 勇者シリーズが終わってしまった今、いったいわしらが何を続けるというのだ!! しぇくしいこまんどーだけで、この1年をやり過ごせると思っとるのか!!

**副議長** あ、あのねえ……。

**議長** 次号最終回！「さらばPGK！ 議長正義暁に死す!!」に、れってぃいいいっごうっっ!!

**アシ** マジ？

**●その後のK君●**




**次号 緊迫の最終回!!**
（予定）

忍者レーサー 中村正実の

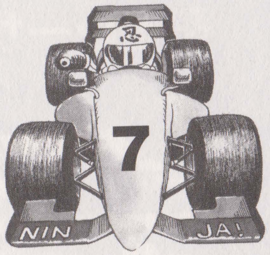
# レースゲームを斬る！




「レースゲームを斬る！」ファンのみんな、元気かーい？
お陰様で、このコーナーも無事に98年を迎えることができました。
今年も新しいレースゲーム、ドライブゲームにガンガン挑戦していくからね！
では早速いってみよう！

# 新田直子のまごころのツボ その1






ドライビングシャシー 7

# RACING JAM

## 『レーシングジャム』

**今年はじめて取り上げる作品は、昨年末から出荷が始まったコナミのドライブゲーム『RACING JAM（レーシングジャム）』だ。ネーミングが示すように、この作品にはレーシングゲームの楽しいエッセンスがたくさん詰まっている（＝ＪＡＭ）。ドラゲー初心者から熟練者まで満足させる、奥の深い遊び方ができる本作を試し斬りじゃ!!**






### 初の出張取材に忍者張り切る

「今回は、コナミ入魂のレースゲーム『RACINGJAM（以下ＲＪ）』ですよ。忍者さん、心してかかってくださいね」

電話の声は、取材仲間のヒラノ嬢だ。

「取材時に開発の方との勝負があると、いつもボロ負けしていますからね。いい加減、レーサーらしいところを見せてもらわないと困ります！」

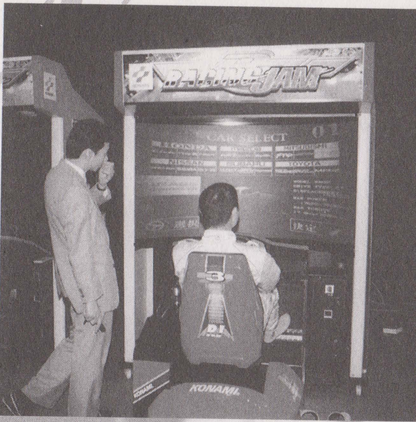
的を得た指摘に返す言葉もない。

「まあ、今度の取材は神戸ですからね。新幹線に乗って取材に行けば、気分転換にもなるでしょ、忍者さん」

新幹線で取材に行くなんて、このコーナー初の体験だ。新幹線に乗るのは久々なのでそれだけでも嬉しい僕であった。

新幹線～地下鉄～タクシーと乗り継いでやって来たコナミＡＭ機器事業本部は、メチャクチャ大きな建物が何棟もある素晴らしい施設だった。

我々を迎えてくださったのは、販売本部の小坂田さんとプロモーション企画室の花谷さんだった。素早くレーシングスーツに着替え、早速『ＲＪ』にトライしようと筐体が設置してある部屋に向かったのだが、その部屋を見てブッタマゲた。体育館並みの広さで、天井もスゴク高い。何でもここは格闘ゲーム、スポーツゲームなどのモーションキャプチャーを行う施設とのこと。動きを捕らえるため、カメラが前後左右の壁面に無数に配置されている。



### 巨大な筐体素晴らしいでき映え

この素晴らしい施設の奥に、ひときわ大きな筐体が設置してあった。これが今回の主役『ＲＪ』だ。

それにしても、これほどの筐体は見たことがない。この大きな筐体をまとった『ＲＪ』は、数々の豪華スペックを装備している。たとえば、ドライバービューを表現するモニターは、プレイヤーの視界をほぼ覆う70インチ大型液晶プロジェクタだ。また、基板は開発に数年を要したというCOBRAが使用されている。僕はCOBRA基板についてはよく知らないのだが、業界通の人をも唸らせるほどの超リアルな映像表現が可能らしいのだ。

### 緊張の中でテストプレイ開始！

この巨大な筐体、大迫力画面を目前にしてヒタヒタと緊張を感じているところに、本作の開発チームリーダーの町口さんが登場。挨拶を交わしたあと、早速プレイ開始。いつものことだけど開発チームの方々の目の前でプレイするのは緊張するね。でも、この筐体の座り心地は最高、シートの座り角度とステアリングの角度もちょうどいい。

コース選択は、サーキットレースの初級、中級、ワインディングロード、上級、最上級の4コースに加え、何と※ジムカーナでトライする初級、中級、上級、練習の計8コースが用意されているのだ。

初めてなので無難に初級をチョイス。次は車種選択だ。登場車種も豪華そのもの、ホンダＮＳＸ－Ｓ、スバルインプレッサ、マツダＲＸ－7、スカイラインＧＴ－Ｒなど、日本を代表する人気スポーツカー18台から選択できるようになっている。僕は速そうなスバルインプレッサスポーツワゴンを選択。

初級コースは、夜の首都高速の雰囲気。対向車もいるし油断はできないが、画像がキメ細かくて本物の映像のようにキレイなことに驚いた。エンジン音もシビれるような迫力だ。クルマの操作感覚、特にステアリングの重さと伝わってくる振動、そしてブレーキを踏



んだ感じが本物そっくり! シフトのキレも実にいいが、この感触はF3やF3000などのレーシングギヤボックスに近く「実車のほうがもっと柔らかいのでは?」と思えるくらい良い仕上がりだ。

コーナリング時、特にヘアピン系のタイトコーナーの場合、ステアリングとアクセルオフ(またはブレーキ)でしっかりキッカケを作ってやらないとテールスライド状態にならないし、キッカケの操作をしてからその挙動が発生するまでの間の取り方にもリアルさを感じた。

8コースすべてをトライしたが、レースモードでの上級と最上級のコースの複雑さと、ジムカーナレースの操作性のシビアさには特筆すべきものがある。そこのところは初心者にはおすすめできないが、上級者、熟練者にとっては責め甲斐のある、スリリングな設定だ。

初心者から上級者まで、長く奥の深い遊びができる仕上がりに驚嘆した我々はテストプレイ後、町口浩康さんに取材を開始した。



**※ジムカーナとは、狭くタイトなコーナーで構成されたコースをハイスピードでクリアしていくタイムトライアル競技のこと。**

## 町口さん『RJ』を語る

忍者 『RJ』はレース、ジムカーナ合わせてコースが8つもあるし、また、登場する車もとても多いですね。それをひとつひとつトライして覚えていくだけでも十分楽しめました。でも極めていくのはけっこう大変かもしれませんが(笑)。

**町口　好みのコースを選んでいただければと思います。基本的には、初級・中級コースは通信対戦で、山道を舞台にした上級・最上級コースは極める場として遊んでいただければと思っています。**

忍者　町口さんは、この作品の開発チームではどんな役割をなさいましたか?

**町口　複数のチームを監督する立場なのですが、このプロジェクトについてはリーダーとして携わり、商品として仕上げるために、コース設定とかいろいろとアドバイスをしてまとめました。**

忍者　本作のテーマとしては、どういう点があげられますか?

**町口　リアリティをベースにした、ゲームとしてのバランスという点ですね。ジムカーナのところはシビアでリアルな操作性をそのまま表現しています。ですから、普通の方は走りにくいと思いますよ。アクセルも微妙で、踏み過ぎたらすぐに滑りますし。**

忍者　ジムカーナをゲーム化するってスゴイ発想ですね。オーバーステアが出て、クルマが巻き込むように向きを変えるところは、乗りこなすのは大変難しいですが、とても新鮮で楽しいですよ。

**町口　ジムカーナをゲームとしてどう成立させようかと迷ったんです。RACING JAM——いろんなレースが詰まっている——と言うからにはジムカーナも何とかゲーム化したかった。**

**まずまずのカタチにすることができたかなと思っています。**

## コナミ入魂 新設計の筐体



忍者　クルマの動きのリアルさもさることながら、シフトのカチッとした感じや、ブレーキやクラッチを踏み込んだときの感覚がメチャクチャ本物っぽいのには驚きました。大画面で迫力あるし、このパッケージングにはかなり力を注がれたのでは?

**町口　そうですね。ミッション、アクセル、ブレーキの感触の部分は、かなりこだわりを持って作った部分なんです。従来のものは使用せず、新しく作り直しました。**

忍者　乗り味の最終決定をなさるのは、町口さんですか?

**町口　開発チームからの意見を聞いて、それを取り入れるかどうかという判断は私がします。最終的にモメたのは、あまりゲームらしくしたくないという意見と、ある程度一般受けするように扱いやすくしようという意見のバランスです。**

## プレイヤーは車酔いに注意!?

ヒラノ嬢　『RJ』のワイドプロジェクタ画面を見ていると、視野が広く湾曲しているので、視界が立体的に見えますね。だから他の人がプレイしているのを後ろから見ていても、まるで同じクルマに乗っているような感覚になるんです。スピードを出して、何かにぶつかるときは恐怖心すら感じます。

**町口　そうですね、あの画面のお陰で迫力と言うか臨場感がうまく出ていると思います。でもね、あんまり言いたくないんですけど、ひとつ欠点があるんですよ。と言うのは、ジムカーナのコースを走っているのを横から見ていると、チョット酔いが来ちゃうんです。クルクル回りますからね(笑)。**

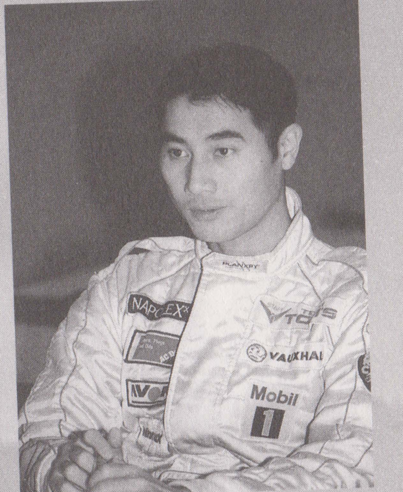
(忍者、ヒラノ大笑い)

ヒラノ嬢　画像がとてもキレイなんですが、苦労された部分はどこでしょう?

**町口　いちばん苦労したのは夜のコースです。画像の表現も難しかったし、対向車のヘッドライトの見え方、映り方とか……。対向車が出てくるのはあそこだけなんですが、そのあたりの処理、表現がけっこうややこしかった。**

忍者　なるほど。

**町口　今回は特に新しいハードを使っていて、**



そのグラフィック能力を発揮させるためにディテールの表現にはこだわりました。全車に影とか街灯の映り込みを入れています。

## 名作『グラディウス』の生みの親

忍者　ところで、これまでタッチされてきたゲームには、どんなものがありますか?

**町口　レースゲームは今回で4作目ですが、もともとシューティングを手掛けていました。**

ヒラノ嬢　『グラディウス』ですよね。

忍者　あの横スクロールのですか?

**町口　……はい。**

『グラディウス』は、初の横スクロールシューティングゲームとして一世を風靡した名作。取材時点で忍者は、それを作った町口さんの偉大さが『グラディウス』がどれほど凄い作品か、今イチ実感できていなかったのだ。町口さん、その節は失礼いたしました。

## 町口さんのゲーム哲学

**町口　ゲームを作るうえで、どのジャンルを特にやりたいと言うのは私にはありません。でも、これまで手掛けて成功しているのがシューティングとドライブゲームなんです。**

ヒラノ嬢　シューティングとドライブものが、相互に影響し合うことはありますか?

**町口　どうすればお客さんが遊びやすいか、楽しめるかという点については、どのゲームも同じです。リアルタイムのインタラクティブゲームの根本はタイミングですから。ドライブゲームもシューティングゲームもタイミングゲームという意味では同じです。見せ方や表現方法が各々違うというだけで。**

## 町口さんのクルマ好き度は?

忍者『RJ』のような素晴らしいドライブゲームを作られるということは、やっぱり本物のクルマもお好きなんですね。

**町口　そうですね、六甲へ走りに行ったりしてますよ（笑）。**

ヒラノ嬢　運転している時に、ゲームの走りが頭をよぎる時がありますか?

**町口　ゲームのチェック・プレイしたあとですと、帰り道の運転はやっぱり違いますよ。大胆になります（笑）。**

忍者　対向車線に出たりとか（笑）。

**町口　それはない、それはない（笑）。ちょっとケツを振ったりとかね（笑）。**

忍者　クルマは何に乗ってるんですか?

**町口　FDです。**

やはりクルマ好きの町口さん。FDと言えばRX-7の現行モデル、さすがだぜ。



**町口　初めて乗ったクルマはCR-Xでした。**

忍者　やっぱり走り屋系のクルマですね。

**町口　ええ。オヤジのクルマも何回か壊しました（笑）。廃車まではいってないですが。**

忍者　まぁ、少しへこむくらいよくあることですよね（笑）。

**町口　と言うか、フレームがイキました（笑）。**

忍者　それじゃ、真っすぐに走らないじゃないですか（笑）。

読者のみんな、このコーナーでは町口さんのこういう行為を支持しているわけではありませんからね。決して道を踏み外さないようにお願いします!

## ゲームは実体験を基に

忍者　普通車に乗るだけでなく、この作品を作るにあたって、カートに乗るとか、サーキットを走るとか、そういう経験はなさいましたか?

**町口　カートには、チーム全員乗りました。また、ラリーカーやジムカーナ用車両の運転や、プロの隣に乗ることも体験させました。**

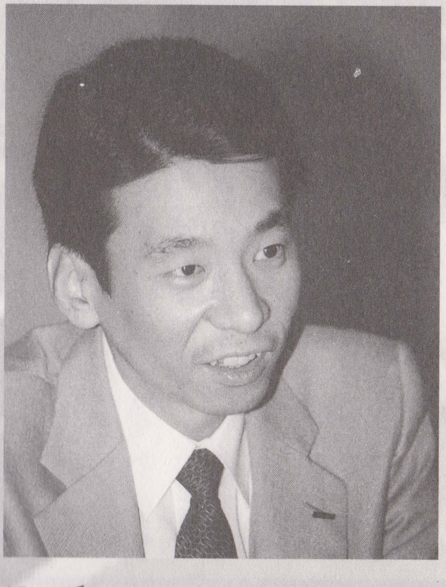
忍者　これまでも、そういう実体験を基にして作ってこられたんですか?

**町口　そうです。そのほうがわかりやすいし、想像が入ると違うものになるかもしれませんので。実体験に加えて、強烈なインパクトを受けた感覚をそのままゲームで表現したいんです。**

忍者　なるほど。最後になりましたが、読者への熱いメッセージ、本作品で特に主張したい点がありましたらお願いします。

**町口　あまりゲーム慣れしてない方も楽しめるように操作性もコース設定もアレンジしています。みなさんが自由にプレイして楽しんでください。レースゲームに慣れている方は、是非ジムカーナを制覇してください! 難しいけど、一度ハマるとやめられないですよ。**

……と、こんな感じでゲームとクルマにまつわる話をしてくださった町口さんは、生粋のゲーム職人である。



『RJ』でやりたいことはすべてやった、完全燃焼した」と言い切る姿勢は素晴らしい。こういう方がいる限り、このコーナーもネタ切れの心配はない! 安泰じゃ。アーケードレーサーや実際に山道を走っている人たちだけでなく、ドライブゲーム初心者でも十分楽しめる許容量の大きい遊び方。本作が提案するそんなレーシングゲームの新しい楽しみ方を是非読者のみんなも体験してほしいぜ。

# 矢口壹琅の 場外乱闘

## 第1回「こんなプロレスゲームを作ってくれ!!」

みんな、愛し合ってるか～？　俺様は矢口壹琅だ！　俺様は、現役プロレスラーでありながら、作曲家でもある。プレイステーションやセガサターンのソフトの作曲も数多く手がけてるのだ。どうだ！　面白いキャラだろ。いわゆる何だ？　「天才」ってやつだな。（オーイ！　自分で言うな、自分で！）まあ自己紹介は、このくらいにしといて、プロレスラー＆ゲーム作曲家の俺様がさまざまな角度からゲームを見つめてみようじゃないか、ということでこのコラムは、今回からいよいよ始まるのだ。題して、矢口壹琅の「場外乱闘」。

まさに乱闘コラムの名にふさわしく、格闘家の立場からゲームや音楽、はたまた愛や人生と多種多様に書きたいと思っているので、楽しみにしていてくれ。これから毎回、俺様のコーナーを息抜きとして、あるいは明日の活力として、読者のみんなに読んでいただけたら、最高だベイベ！　渚でロケンロー！

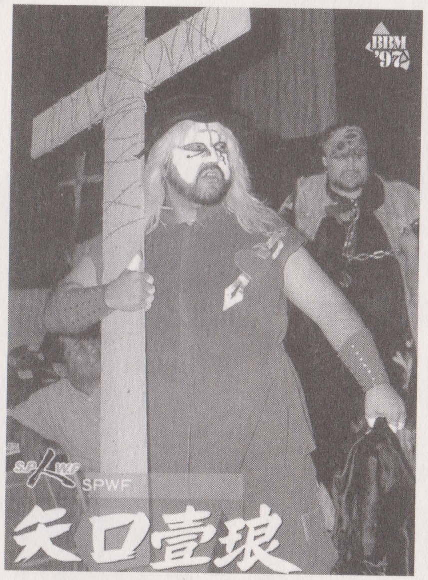
### 後楽園ホールで起こった凄いこと！

さて、俺様の記念すべき第1回のテーマは「こんなプロレスゲームを作ってくれ！」ってやつだが、本題に入る前にこんな話をしてみたい。それは今年の正月の話だ。

1月2日、大日本プロレスの今年初の試合が行われた。会場は格闘技のメッカであり、プロレスにおいてはファンの間で「聖地」とされている後楽園ホールである。かく言う俺様もこの歴史ある地でデビューしたひとりであった。さてさて、その由緒ある会場で、不景気の中、なんと320万円超の当日券売り上げ新記録を樹立！　この快挙に大日本プロレスのグレート小鹿社長は、昨年後半の苦しかった経営状態を穴埋めできたと、ほっと息ついておられた。

後日、東京スポーツ・プロレス大賞授賞式の会場で、大日本プロ関係者と話したところ、「いや～、全日本のおかげだよ～！」との答えが返ってきた。この意味は、2日の後楽園ホールでの興業は、昼・全日本で、夜・大日本という1日2連チャンだったため、昼観たお客さんが帰らず、夜の部も観に来たということである。まあ、正月にプロレスを東京で観ようというのは、今年に限ったことではない。毎年正月恒例の「行事」となっている。

1月4日の新日本プロレスの東京ドーム大会は、あの長州力選手の引退試合であったため今年の「正月東京プロレス初詣」は、特に人出が多かったと思われる。でも、2日の大日本に客が入ったのは、全日本や、新日本のおかげだけではなかったことを俺様は知っているのだ。ではその理由とは何か？






### ファンが集まった本当の理由

2日、後楽園ホールは異様な熱気に包まれていた。2階席バルコニーには「W★ING復活」の応援幕。そしてメインイベントでは元W★INGたちの「エニウェア ストリート ファイト6メン タッグ デスマッチ」。3対3でリング内外どこででも戦ってよいという、まさにルール無用のハチャメチャマッチ。しばらくリングから離れていたミスターデンジャーこと、松永光弘の電撃復活！　ジェイソンや中牧昭二、それにミスター・ポーゴ（現グレート・ポーゴ）など、あのW★ING黄金期のメンバーが揃ったのだ。そう、W★ING復活かと思わせるカードであった。

ここでW★INGという団体についてよく知らない人に説明しよう。昔、大仁田厚が電流爆破マッチなどの派手なデスマッチで、一般的な人気がでてきた同じ頃、それとはまったく対照的に資金がない分、地味だがもっと破天荒なデスマッチをやっていた団体、それがW★INGだった。まさに本当の意味でインディーだった。当時からみょーなパワーを持っており、一部の熱狂的ファンがつきだし、今日のインディー団体乱立時代のきっかけになったように思う（その後、FMWでW★ING軍団が復活した昨年、川崎球場大会で金村ゆきひろ選手が大仁田にやぶれて、W★INGは看板を降ろした）。

今、プロレス界はメジャーとインディーの2つの図式がある。違いは何だ、インディーとは何だと考えると、有名か無名か、資金力か、いくつか挙げられるが俺様から言わせて

写真協力：SPWFプロレス／ベースボールマガジン社／セイムクリエイティブ

もらうと、そのどれもが少し違うのだ。
たとえば音楽のインディーズのバンド。奴らは個性があって生きがいいし、みょーなパワーを持っていて面白い。そうだ、それと何か似ているのだ。音楽とプロレスを両方やっている俺様にとって、それはごく自然に感じ、あるヒントを得たのだった。ファンは、実はプロレスラーよりもプロレスに対して、想像力を持って楽しんで観てるぞ、と。そんな「インディー」が内在する物凄いパワーが感じられたからこそ、この日の奇跡的な当日券の売れ行きにつながったのだ。

## こんなプロレスゲームを作ってくれ！

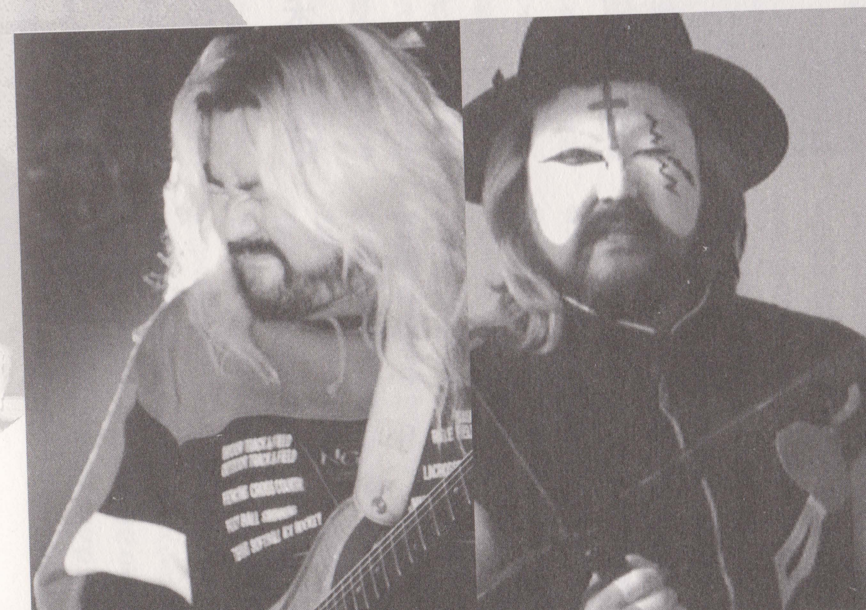
長々とインディーとデスマッチについて書いてきたのは、テレビでしかプロレスを見たことのない読者諸君に、これから俺様が語る、超～わくわくするプロレスラーが考えるプロレスゲームの面白さをわかってほしかったからだ。いまだかつて誰も考えなかったプロレスゲームの案を、君たちにだけ特別に教えようじゃあ～りませんか！

俺に惚れるなよ～（山田花子風）！

その名もズバリ!!

『プロレス インディペンデントレスラーズ』サブタイトル「デスマッチでGO!」（笑え）

タイトルどおりインディーのレスラーたちが、全員出場。しかも、すべて実名（これは、俺様が動けば可能なのだ）。デスマッチに必要なさまざまなアイテム、たとえば、金網、有刺鉄線ボード、バット、ガラス、時限爆弾、サボテン、さそり、ピラニア、まむしなどを自由にセッティングし、使うことができる。もちろん元来の凶器（栓抜き等）も使用可だ。そして、環境セッティング。リングそのものや、まわりを違うものにできる。たとえば、洋上にして中にピラニアをはなしたり、動物（熊、牛など）と戦わせたり。





いわゆるインディーならではの派茶目茶さと、アイテムをセッティングすることによって自分だけのオリジナルデスマッチを開催できる楽しさ。まさに君が興行師だ。インディーの有名どころの夢の対決も、はたまた無名の知らない選手を育てて、その潜在能力を引き出してもよしだ。

そうだ、デスマッチのアイディアを松永選手に協力してもらってもいいな～。よく松永選手とそんな話をしたっけ。ちなみにピラニアマッチは「アマゾンリバー」、サボテン、さそりは「砂漠の嵐」と試合のタイトルを名づけたのは俺様なのだ。まわりをジャングルや古代遺跡にしてもいいな。

わかるか？ プロレスは、いやインディーは、想像力なのだ。俺様の子どもの頃は、遊びは想像力だった。まさに想像力であり、創造力である。与えられた物をこなす楽しみもあるが、つくりあげる喜びと、アクシデント的な面白さをこのゲームでは味わえる。

実際、このゲーム案を何人かのレスラーに話したところ、誰もがやってみたいと好反応だった。そう、何でもありの面白さ、インディーの個性、アクの強さはまさにゲーム的と言えるだろう。

## ロケンロー、それは「愛」

まだまだゲームの案は尽きないのだが、今回は同時に、みんなにインディーの面白さとパワーを伝えたかったので、今日はこれくらいにしといたろ！

インディーの面白さとパワー。たとえるならばそれは、ロックンロールだ！ 俺様の崇拝するジョン・レノンは、若き日こう言った。「他の音楽は、耳で聞いて一度頭に入ってからハートに届くが、ロックンロールは違う。直接、腰にくるんだよ」と。そう。ロックンロールのようなインディーの面白さで、ロックンロールのようなゲームを作ってくれ！ メーカーよ、頼んだぜ！ 面白くしようぜ！

私事だが、今俺様はロックンロールバンドを作ってガンガンライブをやってるぜ！ バンド名は「SUPER RABBIT」！ 可愛い女性ボーカルがラブソングを歌い、みんなが忘れかけていた熱い何かを思い出させる。忘れかけていたもの、それは「愛」だ～！

みんな～！ 呆れないで次回も必ず読んでくれよ～！

それが俺様への哀れみの「愛」だ～！

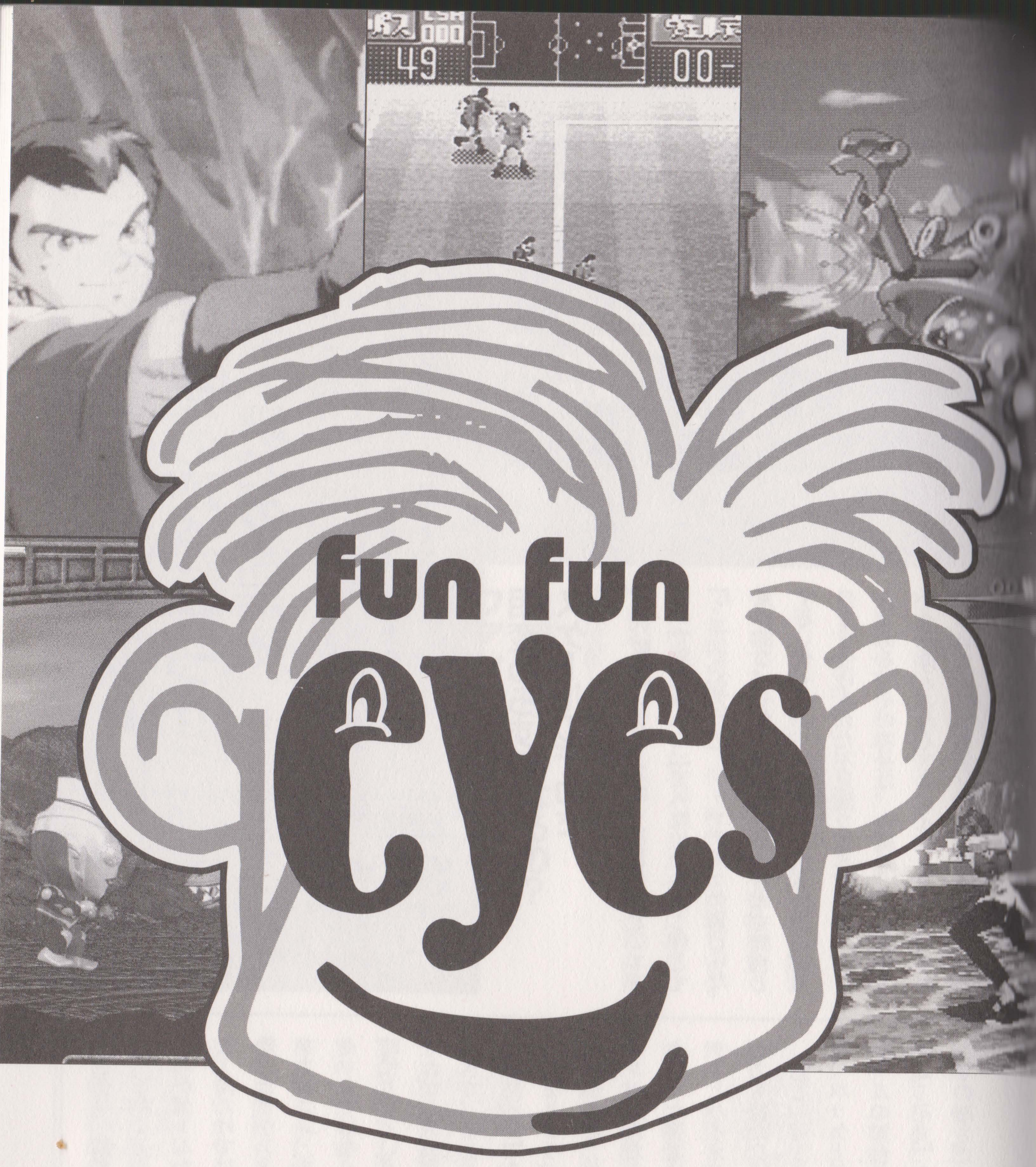
**試合日程**
2月26日（木） 福島・いわき市立総合体育館 ‥18:30
27日（金） 千葉・流山市民総合体育館 ‥‥18:30
28日（土） 茨城・古河市民体育館 ‥‥‥‥18:30
3月 2日（月） 川崎・クラブチッタ ‥‥‥‥‥18:30
3日（火） 甲府・アイメッセ山梨 ‥‥‥‥18:30
4日（水） 茨城・笠間市民体育館 ‥‥‥‥18:30
■お問い合わせ
SPWFプロレス事務所 TEL 03-3814-6371

**SUPER RABBITライブ情報**
3月28日（土） 石川県金沢市ダイヤモンドホール
3月中旬 東京（会場、日時未定）
■お問い合わせ
セイム クリエイティブ TEL 03-3496-3194
※各試合会場にて、ライブビデオ（昨年12月21日 渋谷キャロルハウス）販売!!

# 新田直子のまごころのツボ その2



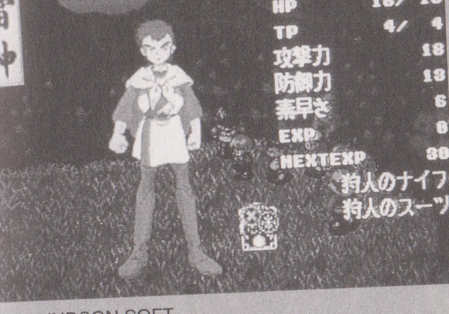



ゲームって、新しいから面白いんじゃない。古いからつまらないんでもない。
いろんな事情で、その面白さが伝わらなかった悲しいソフトは、
山のように、イヤ、丘ぐらいはある。
古今東西、新旧ハードわけ隔てなく、
ゲームライターが本当にハマッたゲームを毎回紹介してもらう。
ゲームは面白くなきゃつまらない。
口コミ(くち)的ゲームレビュー、それが**“fun fun eyes”**だ!!

# 超一流エンターテインメント 天外シリーズの頂点に立つ!! 『天外魔境・第四の黙示録』

『サクラ大戦』で大ブレイクした、広井王子氏率いるレッドカンパニー。今年はコナミと手を組む『みつめてナイト』が話題を呼びそうだが、その勢いにのまれそうな『天外魔境』シリーズも忘れないでね。




© 1997 HUDSON SOFT
© 1989,1997 RED


**上野春風**

●プロフィール
某編集プロダクションに所属。年末年始は宴会部長として多忙を極めたが、現在は晴れて平社員として平穏な日々を送っている。次の山場はお花見シーズンである。


## 相変わらずのスケールのデカさ

『天外魔境』シリーズは、NECのPCエンジンで発売された『天外魔境』を第1作とする、アニメライク・ドラマティックRPGだ。東洋的な、それも西洋人が見た日本を舞台とする、ゲイシャ、フジヤマ、あぁ勘違いをそのまま受け入れた不思議な世界観を持つゲームである。その特長は、全編通じてこれでもかっと挿入されるアニメイベント。プレイステーションやサターンがこうも一般的となった現在は、動画自体それほどインパクトはない。しかし、このシリーズが登場した当初は、これがゲームか!? という印象を受けたものだ。画だけではなく、バリバリエフェクトの効いたサウンドも強烈で、当時の主流だったファミコン、スーパーファミコンのロム・カセットではなく、これからはCD-ROMの時代!! という、新しい潮流の前触れ的存在。それが『天外魔境』だったのだ。

さて、サターンに登場した『天外魔境・第四の黙示録』。久しぶりに現れた『天外』には、正直なところ、もはや新しさを主張する強さはなかった。キャラが喋るとか、ムービーシーンがふんだんに盛り込まれているとか、そういった要素は、かつてのようにオリジナリティとパイオニア精神を主張するには、なんの力も持たない時代になってしまったのだ。

悲しいぜ……。そう思った。にもかかわらず、パッケージを開けた私が目にしたものは、ゲームの舞台となるワールドマップ！ かつて『～卍丸』の時感じたのは、アニメやサウンドの凄さだけではなかったことを突然思い出した。ワールドマップ。西日本を舞台とした『～卍丸』のワールドマップのなんと広大だったことか！ あのスケールを越えるゲームには、いまだに出会っていない。そして、『～第四の黙示録』の舞台がこれまた広大なアメリカ全土ときたら、これはもう期待しないわけにはいかないって。そう、私は、『天外』シリーズのドデカイスケールっていうのを忘れていたのだっ。

## 楽しい物語 それが『天外』の命

RPGの魅力。それはシステムだったり物語だったり、人によってさまざまだ。そして、『天外』の場合はその壮大な物語だと言い切ることができる。本編を外れてアイテム探しに没頭したり、シナリオが分岐したりといった今時の味付けとは無縁の『～第四の黙示録』。かなり時代遅れと見られがちだが、筋の通った骨のある一本道のシナリオの重厚感こそ、このゲーム、いやシリーズの魅力だ。システムはおろか、ジャンルさえ多岐にわたる現状から見れば、『～第四の黙示録』の古臭さは決して否定できない。でも、ハッキリ言わせてもらおう。

――そんなのいいじゃん！

そんなのはいいのである。古臭くても関係ないのである。見せる物語という姿勢を貫く『～第四の黙示録』は、時代性とか新しいゲーム性などといったモノとは別次元に存在している。ゲームとして、すでに完成された領域に位置しているのだ。

## 次回作はどうなるの? ファンの複雑な気持ち

最近、ゲームは非常に映画を意識していることがよく指摘される。実際、映画になり損ねたゲームのなんと多いことか。同じ映像メディアとして（中には映像メディアであることを放棄したゲームもあるが）、実験的でありつつも常に映画を意識してしまう気持ちは理解できる。で、インタラクティブなムービーとか言いながらシステムに凝ったりする。結果、よくわかんないRPGができあがるわけだ。そう思って『～第四の黙示録』をプレイしてみると、これがまた最高にわかりやすいゲームなのであった。

システムとか実験性にかたよっていないぶん、プレイヤーとしては物語を楽しめる。そして、それこそこのゲームの思うツボ。根本的に、物語を楽しませようというコンセプトのもとに制作されているだけあって、話題はあっても理解不能なアニメ映画を観ているより、はるかに楽しめる。

ストーリーの深さやメッセージ性などという難しいことはなしである。エンターテインメントとして楽しむゲーム。それが『天外』シリーズであり、そのおそらく最終形態が『天外魔境・第四の黙示録』だ。ゲームの世界の現状を考えれば、『天外』シリーズの姿勢は明らかに時代遅れ。一ファンとしては、ぜひ次回作をと期待してしまうが、たぶん、次はないかもしれないという思いも強い。むしろ、華々しいうちにシリーズを終了してほしいという気持ちもある。レッドカンパニーの、広井総師の考えが気になるところだ。

# 初代ウルトラマン世代も楽しめるミニゲーム集『ウルトラマンティガ〜果てしなき挑戦〜』

ホープ田中
●プロフィール
怪しい芸人ではない。普通のサラリーマンではある。前職はゲーム制作会社でソフト制作に従事していた。が、飽きて退職。すぐ転職を考えてしまう揺れる31歳。

パッケージにちゃんと入ってますよ、秀逸なコピーが。"人類の本能をゆさぶるミニゲーム集"。そうです。本能を揺さぶってくれるんです。揺さぶられすぎて手首が痛い、なんてことにもなるんですが、かなり力の入るゲームが揃っていますよ。




© 円谷プロ・毎日放送
© 円谷プロ
© 1997 B-Factory

## 2頭身ティガがものすごく奇麗！

昔のウルトラマンとは話としても随分と異なり、出演しているキャストも今時のV6だったりと、すっかり様変わりして登場した『ウルトラマンティガ』でしたが、それなりに子ども受けはよかったみたいですね。ウルトラマンフリークが見ていたかどうかは定かではありませんが、私の場合は、高樹澪につられて見てたとんでもない輩です、はい。

さて、このゲームですが、単純明快な内容のミニゲームが6本入っています。やることはわかりやすいのですが、やってみると、これがなかなか侮れません。ゲームの仕組みはあとで書くとして、ここで触れたいのは画像の質のよいこと。2頭身の3Dティガが素晴らしく、DirectXをちゃんとインストールすれば動きもスムーズです。私がプレイしているマシンはIBMのシンクパッド230CsでCPUも486ですが、問題ありません。

画の話に戻りますが、2頭身キャラと言うと『スーパーロボット大戦』を想像する方も多いでしょうが、ここはやはりパソコンですから、画像のきめの細かさが違います。いくら細かいとは言え、背中のチャックはさすがに見えませんけどね。

## ウルトラミュージアムに手が届かないなんて！

さあ、本番のミニゲームについてです。サブコピーでもあったように「人類の本能をゆさぶる」カテゴリーで分かれています。要は人間にもともと備わっている反射神経や記憶力、動体視力などを存分に使って遊んでいただこう、というものなんですね。

それぞれのゲームに、怪獣がひとつずつ出てきます。ティガのパワーは6段階で表示され、一度やられる度に（プレイヤーが失敗すると）ひとつずつ減っていきます。相手のパワーも6段階ですが、ティガのタイプにより、相手が被るダメージは異なります。

いきなりティガのタイプと言ってもわからない人にはチンプンカンプンでしょうから、ここでお話ししておきます。ティガは闘い方、相手の出方によって能力の異なるタイプに変身できます（テレビでもそうだったんですよ、お父さん）。素早い動きと連続技で闘い、空を飛ぶ怪獣が現れた時に能力を発揮するスカイタイプ（ボディは青）。パワーとスピードをあわせ持ち、豊富な光線技を駆使できるマルチタイプ（ボディは青と赤）。そして最大のパワーを発揮し、怪力で大きな怪獣とも互角に渡り合うパワータイプ（ボディは赤）。

ゲーム中でも、タイプにより相手に与えるダメージが変わります。

どのミニゲームにも共通しているのが、ノルマが課せられることです。ティガに営業のノルマを迫っているみたいで、ちょっと悲哀を感じてしまいました。とにかくその課せられた数だけ失敗することなくクリアすれば、ティガがゼペリオン光線を放ってくれるわけなんです（タイプ別で必殺技は変わります）。

私が簡単にクリアできたゲームは、『アストロノーツ応答せよ』という記憶力を活かすものでした。光ったライトの位置を記憶して、そのとおりにカラーボタンを押していくゲームが昔あったと思いますが、それと同じ。1から9のうち、光った数字を記憶し、順番どおりにクリックしてティガを移動させ、爆発から身を守ります。数字を間違えるとティガは燃えてしまいます。記憶する数字がひとつずつ増えていくのですが、ノルマ数によっていくつまで憶えればいいのかが変わります。

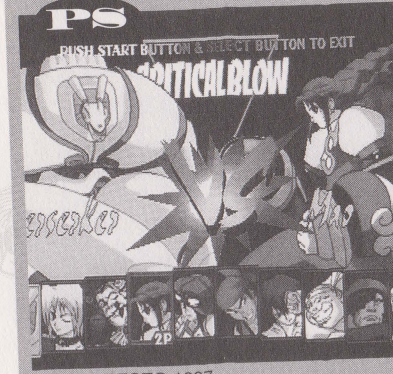
かなりてこずったのが、ギランボという分身の術を使う怪獣と闘う「ハロウィン・ダンス」。ギランボが5体に分かれ、シャッフルされます。最初に画面中央にいたギランボをひたすら眼で追い続け、シャッフルが止まったところでその本体を狙い撃ち。これがけっこう動きが速いので、なかなか捕捉できず、その度にティガが痛い目に遭わされてました。

6つのうち2つしかご紹介できなかったのですが、ミニゲームをストーリー仕立てで進めるストーリーモードと、ひたすら高得点をめざすトライアルモードがあります。前者では、この6つをすべてクリアするとボスキャラが現れます。コイツがレギュラン星人という親玉ですが、彼との闘いは大変なものです。絵的には光線対決なんですが、やることと言えばマウスボタンの連打。最高にキツイです。時間内に一定の速さで叩き続けなければいけないんですが、どんなにやり方を変えても最後の一線に届きません。私の指が鈍いのでしょうか？　何度相手の光線でティガが吹っ飛ばされたことでしょう。でもこれがクリアできないとウルトラミュージアムを見ることができないのです。セブンもレオもタロウも待っているのに……。ティガ、もう手が痛いよ、テが痛い、ティガてが……。うっくだらない。

# ひとりでも十分に楽しむことが可能な良質対戦格闘ゲーム『クリティカルブロウ』

成瀬史弥
●プロフィール
ゲームクリエイター集団F.E.A.R.所属。作り手の魂が込められた格闘ゲームが大好き。最近面白いと思ったゲームはコナミの『ファイティング武術』?

今回は比較的新しいネタ、それでいて家庭用オリジナルの格闘ゲームだ。さて、今回のお題は、バンプレストから発売された『クリティカルブロウ』。知らない? そう思った人は、これ読んでプレイしてください!



© BANPRESTO 1997

## このゲーム知ってる?

『クリティカルブロウ』は、1997年12月にバンプレストから発売されたPS用のゲームである。ジャンルはポリゴンを使用した3D格闘ゲームだ。

この『クリティカルブロウ』、そんなにメジャーなタイトルではないうえ、PS専門誌でもほとんど特集されることがなかったので、格闘ゲーム好きでも知っている人は少ないであろう。しかし、このゲーム、このまま忘れ去られるのは非常にもったいない。なぜなら、初心者でも遊べるようにシステムがわかりやすくなっており、かつ時間をかけてハマることができるゲームなのである。

## 見た目は3Dだが……

3D格闘ゲームと言えば『バーチャファイター』シリーズやナムコの『鉄拳』シリーズなどが有名だ。これらのゲームの攻防は、攻め側、守り側が上・中・下段の打撃技や、投げ技、ガードを駆使してジャンケン的な読み合いをしながら相手を倒すのが基本となっている。『バーチャ』以降に多数登場し、ヒットを飛ばした3D格闘ゲームも、いろんなアイデアを盛り込んではいるが、このスタンスを貫いてきた。

だが、この『クリティカルブロウ』、たしかに3D格闘ゲームではあるのだが、攻防のシステムは、『バーチャ』とはまったく異なっている。闘い方が『ストリートファイター2』や『キング・オブ・ファイターズ』などに代表される、いわゆる2D格闘ゲームの闘いなのである。

ジャンプ攻撃が攻めの起点となり、コンビネーション技(ボタンを一定の筋道で押すことにより攻撃が連続してつながるシステム)をつなげたり、コンビネーション技の途中にキャンセルをかけて各キャラ固有の必殺技につなげる。また、防御側も相手のジャンプ攻撃に対して対空技で迎撃したり、前転で相手の背後にまわりこんだりなど……etc。

このような非常に2D格闘ゲームらしいテンポのよい闘いが繰り広げられる。これに3Dであることを活かしたカメラアングルの絶妙な操作により、現実離れした技にリアル感を与えることが可能になっているのだ。

3Dのリアルな見せ方と2Dの爽快感。このふたつをうまくミックスしている点、これが『クリティカルブロウ』のひとつの持ち味と言えよう。

だが、このゲームの良質な点は他にもある。それがエディットと呼ばれるゲームモードだ。

## キャラクタを育てろ

エディットモードのことを語る前に、まずは同社からPSで発売された『幻影闘技』のことを語らねばなるまい。

『幻影闘技』は1996年の秋にPSで発売された3D格闘ゲームである。これまた有名なタイトルではないので、知っている人は少ないだろう。この『幻影闘技』、実は『クリティカルブロウ』の前作にあたるゲームなのである。よく見てみると、キャラクタも前作から引き継いで登場した者が何人か存在しているのだ。

さて、このゲームには、アリーナモードというゲームモードがあった。どんなものか簡単に説明しよう。

まずコンピュータ相手に闘いを繰り返す。そして勝利するとお金がもらえる。それで必殺技を買い、キャラクタを変化させていくのだ。自分でキャラクタを作り、育てる。今までの格闘ゲームでは味わえなかった楽しみ方だ。ただ、同系列のコマンドを持つ必殺技はひとつしか持てなかったり、もともと持っていた必殺技が売れないため、お金がたまりにくいなど、デメリットもすごく目立っていたのも事実だ。

で、『クリティカルブロウ』のエディットモードだが、これはアリーナモードの延長とも言えるモードだ。だが、今回は手に入るのがお金ではなく、カードになった。さらにカードは必殺技に付けることができる火、風、水の3属性(火は風に強く、風は水に強く、水は火に強い。これらを付けることにより、キャラクタの防御力や攻撃力が変化していく)やオートガード、自動起き上がりなど種類がさまざまになっているため、よりキャラクタを成長させるといった概念を強くすることに成功している。前作で問題だったコマンドも、カード使用専用のボタンを設け、3種類のコマンド(↓↘→、↓↙←、↓↓)を選択可能にしたことにより、3つまでならどんな技でも選択可能になった。そして対戦では、このカードを掛け合って闘うことができるので、友だち同士でも熱く楽しむことが可能なのである。

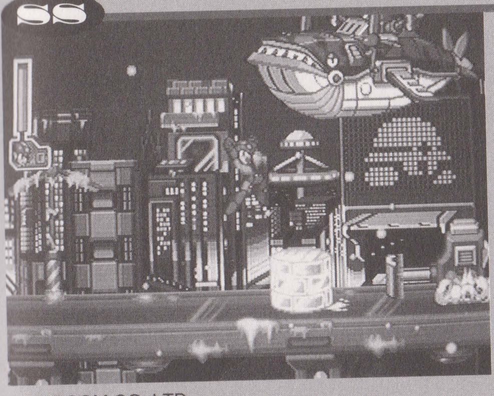
ただコンピュータと闘うだけの味気ない格闘ゲームが多い中、ひとりでも十分にじっくりと楽しめる新しい遊び方を示した『クリティカルブロウ』。これからこのような格闘ゲームはきっと増えていくだろう。その先駆けとして、このゲームがあったことをみな様の記憶にとどめておいてほしい。

# 息の長〜い古典アクション『ロックマン』シリーズ

**ヒットを飛ばした好ゲームは続編が作られるものだが、この『ロックマン』シリーズほど、定期的にリリースされ続けている作品は少ないだろう。今回は、その人気の秘密に迫ってみよう。**

**高平鳴海**

●プロフィール
ゲームデザイナー、小説家、ライター、プロデューサーなど多彩な顔を持つ。ゲームも好きだが、仕事とか車とか熱帯魚も好き。



画面は開発中のものです。



## 『ロックマン』の思い出

『ロックマン』はFC全盛時代にデビューした作品だが、初代『ロックマン』から96年末頃に出た『ロックマン8』まで、8作が発表されている。最近、また新作がリリースされたが、これはかなり毛色が違う内容だし、『ロックマン9』とも銘打たれてないようなので、ここでは紹介しない。

シリーズはFCからSFC時代を経て、現在は主にPSとSSで展開されている。すでに10年を超える長寿作品のひとつだ。

古い話になるが、第1作目の『ロックマン』は発売後に口コミで人気が出たらしい。そのために生産数が少なく、一時はプレミアものに近い存在だった。かく言う高平も、寒空の下、秋葉原を1日かけて回って、やっと1本だけ発見した憶えがある。ああ、オレもゲームバカだったんだなあ……今でもそうか。

## よく考えるとスゴイ！

『ロックマン』は確かに好作品だが、FC時代から続く長い歴史を持つタイトルはそう珍しくもないだろう。アクションというジャンルに限っても、他に任天堂の『マリオ』シリーズやコナミの『ドラキュラ』シリーズなどが頭に浮かぶ。

ただし『ロックマン』には他の長寿作品と明らかに違う特長がある。ゲームの基本的なスタイルやシステム、世界背景などがほとんど変わっていないという点だ。

たとえば、現在の『マリオ』は初期の頃と比べると、（何しろ3Dなんだから）全然別物になってしまった。『ドラキュラ』は縦横スクロールという基本スタイルは守り続けているが、マイキャラの操作方法や時代背景などは作品ごとにまったく違う。

シリーズの中で、新しいことに挑戦するのは確かに重要だ。しかし、だからこそ「内容をまったく変えずに新作を出し続ける」のは、非常に難しいことではないだろうか。

ポリゴンバリバリで当然といった感のある今の世で、『ロックマン』はガンコなまでにスクロールアクションの伝統を守り、それでいて多くのファンの支持を受け続けている。これはスゴイことだ。

## ゲーム界のサザエさん？

アクションの基本はジャンプとダッシュとショット、ごくごく単純だ。

そして、8つのステージの最後に待っているボスを倒せば、その武器を奪って（？）使えるようになる。このボスにはそれぞれ弱点があって、他のステージのボスの武器を使えば簡単に倒せるようにできている。ちょっと複雑だが、ジャンケンのような仕組みだ。ボスをすべて倒せば、最後には決まって大ボスの「ワイリー博士」が待っている。

倒されたワイリー博士はいつも土下座して謝るが、すぐにまた事件を起こす。こうして次回作が際限なく作られていくのだ。この世界は、永遠にループする閉じられた時間の中にあるのだろう。

操作、ゲームシステム、ストーリー、どれをとっても単純明快……しかも飽きることがない。一種、「サザエさん」か「水戸黄門」を見ている時のような安心感があるのかもしれない。

そんなマンネリズム的魅力が確かにあるのだ。

また『ロックマン』の世界には、どこかノスタルジックな味がある。懐ロボどころではない「鉄腕アトム」だとか「鉄人28号」的なノリだ。そういうソフトな雰囲気が、万人を引きつける要素のひとつではないだろうか。

## ファンが作る「悪役」

このシリーズにはもうひとつ、ずっと変わらない部分がある。それが、悪役ロボットの一般公募だ。全国から寄せられたアイデアをもとに、次回作に登場する8体のボスが制作されるのである。

「自分が考えたロボットがゲームになる！」……これはやっぱりうれしいだろう。

ちなみに先日、古い資料を整理していたら、悪役ロボットのスケッチやアイデアメモがたくさん出てきた（たぶん7年くらい前のもの）。今度こそ応募しようかな（笑）。

ふつう一般のファンは、メインキャラ設定などというゲーム開発の深い部分にまでは食い込めないものだ。『ロックマン』シリーズには、それを許せるだけの懐の深さがある。

## 『ロックマンX』

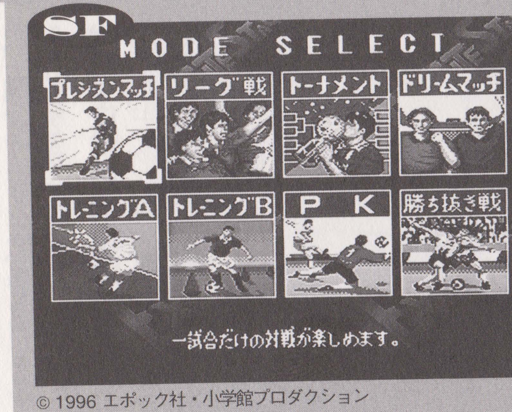
本シリーズとは別に、『ロックマンX』という作品群もある。これは現在4作目まで出ているが、ハードSFチックな背景で、ゲーム自体の難易度もやや高めだ。おそらく、より高年齢なファン層を意識したのだろう。

『ロックマン』と『ロックマンX』。どちらのシリーズも、これからもずっと続いてほしいものである。

# いったいどこまでハマれるのか？ サッカーゲームの究極形態!? 『Jリーグエキサイトステージ96』

対戦プレイで燃え上がれ！
テクニックを磨け！
フォーメーションを練り込むのだ！
サッカーゲームの醍醐味が、このロムカセットの中につまっている。

田中信二
●プロフィール
(有)ファーイースト・アミューズメント・リサーチ所属。別名、かわいそうな田中、略して「かわたな」。最近「自動販売機で間違ったジュースが出る症候群」にかかっている。






## サッカーと私

何を隠そう私はちょっとしたサッカーファンである。今回のフランス大会の予選も、締め切りをいくつか抱えつつ、つい全試合テレビ観戦してしまった。本大会の試合もなんとかスキをつくって全試合観る予定である。

とは言え、学生時代に部活でやっていたこともなく（ちなみに卓球部だった）、Jリーグ発足時のフィーバーにのってファンになったので、あんまりサッカーを見る目が肥えているわけでもない。

そんなにわかファンに毛の生えたような私だが、今ひとつ盛り上がりに欠け、ファンの心もしだいに離れつつあると言われているサッカーを、いまだに熱心に見続けているのである。……我ながらつき合いがよい。

前置きが長くなってしまったが、私がここまでサッカーにハマれたのも、実は今回紹介する『Jリーグ・エキサイトステージ96（以下エキステ）』のおかげなのだ。

## 抜群の操作性

まず、このゲームをプレイするときに憶えなければならない操作は、攻めるときにXボタンでシュート、Yボタンで最も近い味方へのパス、守るときにBボタンで敵にスライディング、Xボタンでボールをクリアすることである。とりあえずこれらの操作さえ憶えれば、ボールを奪って味方にパスを出し、敵のゴールにシュートするというサッカーの基本





的な遊び方を楽しめる。

この初心者にもやさしい操作設定のおかげで、自分が最初にプレイしたときも、パスが通らなかったりシュートがゴールの枠に飛ばなかったり、というストレスはそれほど感じず、プレイに集中できた記憶がある。

だが何度もプレイすると知恵がついてきて、これらの単純な操作だけではあきたらなくなっていくものだ。そこでプレイヤーは実際のサッカーで使うテクニックや戦術を駆使しはじめていく。そして、そのレベルに達したプレイヤーは、この『エキステ』のポテンシャルの奥深さに気づくことになるのだ。

パスひとつをとってみても、A・B・Yボタンで長短織り交ざった基本的な3種類のパスが供給できるうえ、それらにカーブをかけたり、ダイレクトでボールを処理したりすることも可能だ。さらにはXボタンによるシュートに強引にカーブをかけ、高速センタリングに仕立て上げるなどという芸当もできる。

もちろんドリブルやヘディング、シュートなども何種類かに分かれており、多彩なプレイが楽しめるようになっている。これらの組み合わせによって、最終的には自分が思い描いたイメージにプレイをどんどん近づけていくことができるのだ。

特に対人プレイでは、これらのさまざまなテクニックのぶつかり合いとなる。相手よりも多くの技を持ち、それを的確な状況で使用できるかどうかが勝敗の鍵となる。

またもうひとつ特筆すべき点は、操作の対象となる選手の移行がスムーズであるということだ。そのため、センタリング中のボールの対空時間に、ストライカーとディフェンダーのポジショニング争いなどが発生し、「ボールを持っていない選手」の動きすらゲームの要素として楽しめるようになっているのだ。

計22のキャラが画面に存在する中、処理落ちなどがほとんどないことを考えると技術面に対しても、高い評価を与えてよいだろう。

## 奥深きサッカーゲームの世界

そして、このゲームの場合、「ボールを持っていない選手を動かす」ということにさらなる注目が必要である。なぜなら『エキステ』では3タイプのフォーメーションを自分でエディットし、それをゲーム中に切り替えられるからだ。このためセットプレイなどで、いつもは後方に控えているディフェンダーをゴール前に呼び出したり、サイドの選手をオープンスペースに走り込ませたり、果ては守備固めと称して、フォワードを自陣ゴール前まで呼び戻すことも可能となる。

特に、ディフェンスラインを上げてオフサイドトラップを決めた時の快感は筆舌に尽くしがたく、もう気分はガラスの貴公子三杉くんって感じである（フッ古い）。正直、対戦プレイで勝つために、さまざまなフォーメーションを考案し、眠れぬ夜を過ごしたのは、2日や3日ではなかった。

このように『エキステ』は、初心者には口当たりがよく、しかしハマろうと思えばいくらでもハマることができ、しかもプレイヤーの創意と工夫が如実に反映されるのだ。まさに底知れぬ深淵を感じさせる怪物ゲームであるというのが正直な感想である。

# 金澤尚子のまごころのツボ その1



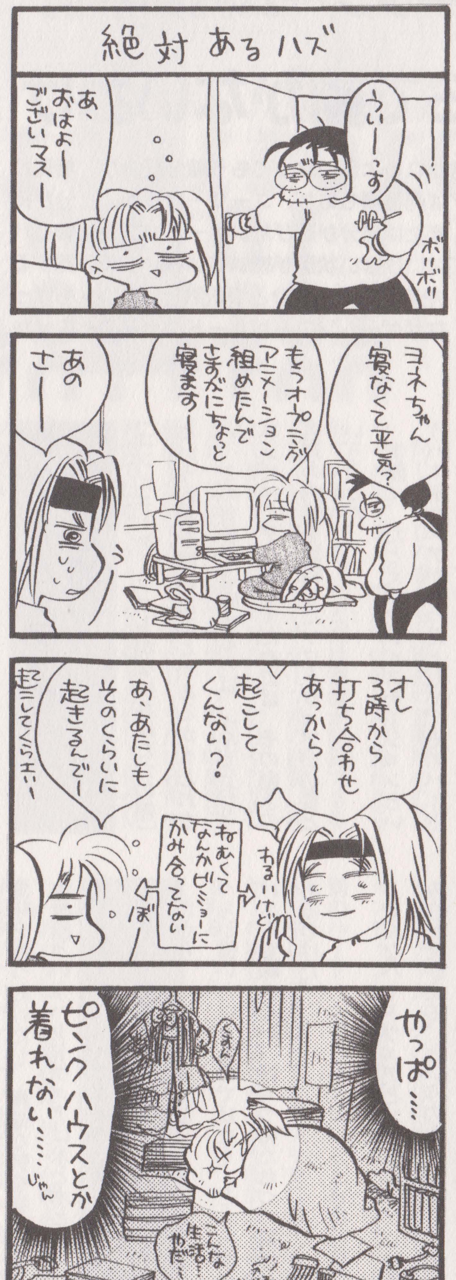






# 金澤尚子のまごころのツボ その2



# 第11回 田村 環のコンピュータゲーム内部事情

# PS用ゲームがSSで動かないわけ

プレイステーションのひとり勝ち……、と言われるようになってもう随分経つが、相変わらずコンピュータゲームが遊べるハードウェアは何種類もあり、ユーザー自らが、自分が持っているハードウェア専用のゲームソフトを、または自分が遊びたいゲームソフトが動くハードウェアを、組み合わせを考えて買わなくてはいけない状況が続いている。この一見するとあたりまえの状況だが、「なんでそうなのか」を考えると、今ひとつ釈然としない人もけっこういるのではないだろうか。そこで今回は、なぜゲームソフトがハードウェアごとに分かれているかを考えてみることにする。

## ●ハードとソフトの親密な関係

「コンピュータ。ソフトがなければただの箱」という言葉を聞いたことがあるかもしれない。この言葉が意味するのは、文字どおり、コンピュータを動かすためには、その動きの処理の内容を記録したソフトウェアが必要ということだ。

実際に、たとえばプレイステーションというハードウェアがあったとして、そのハードウェアに仕事をさせるためには、なんらかのプレイステーションで動作するソフトウェアが必要になる。ゲームソフトがないから仕方なく音楽用CDを聴くとしても、その音楽用CDすらも、プレイステーションで動作する(再生できる)ソフトウェアの一種と言える。

また「ソフトがなければただの箱」という状態は、なにもコンピュータに限ったことではない。前の例の音楽用CDを専門に再生するCDプレイヤーというハードウェアは、音楽用CDというソフトウェアがあって初めて意味を持つわけだし、極端な例を挙げれば、炊飯器というハードウェアは米と水というソフトウェアがなければ本来の仕事をこなせない(ちょっと無理があるか?)。

だから、ハードウェアとソフトウェアはどっちが偉いというものではなく、どちらが欠けても意味のない、持ちつ持たれつの関係にあるわけだ。

そんなハードウェアとソフトウェアには組み合わせがある。というのも、ハードウェア、ソフトウェア、という呼び方そのものが、現在、ひどく広い意味を持ってしまっているからだ。コンピュータのハードウェアだろうと音楽のソフトウェアだろうと、一律にハードウェア、ソフトウェア、と呼ばれているのが実情なのだ。

だから、どちらも映像を再生するハードウェアだからといってビデオのプレイヤーでレーザーディスクが再生できるわけではないし、その逆もできない。それどころか、どっちも磁気テープを使って映像を記録している





VHSという規格と8ミリビデオという規格でさえ、それぞれハードウェアとソフトウェアを混同して使うことはできない。さらに言うなら、米と水をビデオデッキに入れても炊飯できるはずがない(しつこいですか?)。

とまあ、馬鹿みたいな例を挙げつつコンピュータゲームに話を戻すと、ゲーム機だけを見たとしても、プレイステーション、セガサターン、NINTENDO64などなど、いくつかのハードウェアがあるのはご存じのとおり。ハードウェアが違うのだから、それぞれ専用のソフトウェアが必要になるのもなんら不思議な話ではない。というわけで、それぞれのゲーム機に、そのゲーム機専用のソフトウェアが必要なのは当然、ということになって、めでたしめでたし、なのだ。

## ●規格という魔法の言葉

これで、「なんだ。ソフトがハードごとに分かれているのはあたりまえなんだ」と終わってしまってはつまらないし原稿量も足りないので、さっきちょっとだけ出てきた「規格」について考えてみる。

磁気テープを用いたビデオを例にとると……。ビデオデッキというハードウェアは、そこらの電気屋をのぞいただけでもゴマンと並んでいる。これらには「VHS」とか「S-VHS」とか「Hi8」、「DV」などの規格があって、その規格に合っていれば、異なるハードウェアでも同じソフトウェアが再生できることになっている。

同じくCDの場合も、普通の音楽用のCDやそのシングル、最近ではほとんど忘れ去られているが、ちょっとだけ画像が記録できるCD-G、さらにビデオテープ並の画質(決して褒めているわけではない。LDやDVDと比べてはるかに画質は悪い)で1時間強の画像を記録できるビデオCD、または音声や画像ではなくデータを記録するCD-ROMなど、いろいろな規格があるが、ひとつの規格に対応したハードウェアがひとつというものはない。

つまり、規格として成り立っているものは、その規格に対応したハードウェアがいくつも存在するのがこの世界(どの世界かは聞かないように)の常識なのである。

となると、ゲーム機の「ひとつの規格に対応したハードウェアがひとつしかない」という状況は、さっきの結論とは逆に大変特殊な状況と見ることができる。もちろんセガサターンのソフトを再生できるハードウェアとしてHiサターンやVサターンがあったり、プレイステーションの本体自体も何回かバージョンアップして製品番号が変わっているから別のハードウェアと言えないこともないのだが、やはりこれはビデオデッキやCDプレイヤーの場合と少々話が違うような気がするのである。

## ●オペレーティング・システムの恩恵

一方パソコンの場合は、ゲーム機よりもそれ以外のハードウェアの状況に近い。数え切

れないほどのメーカーから、短い期間で度々新製品として発売されるハードウェアは、その多くがウィンドウズ・マシンと呼ばれるパソコンか、マックだ。ようするに、ウィンドウズまたはマックという規格（乱暴かつ正確でない言い方だが）があり、その規格に合ったパソコンでは、その規格用に作られたソフトウェアがなんの問題もなく動作するのである。

余談だが、パソコンの市場がこういった状態になるまでにも紆余曲折あって、ちょっと前まではゲーム機と同じように、あるメーカーの作ったパソコンだけでしか動かないソフトがいくらでもあった（ご存じの98シリーズがその元凶）。そこにウィンドウズというハードウェアの壁を取り払う規格が登場し、ソフトを購入するユーザーが悩まずにすむ状況が実現されたわけである。

閑話休題。同じコンピュータでありながら、どうしてパソコンではハードウェアの違いが克服されているかというと、これはオペレーティング・システム（以下、OS）という、これまた一種のソフトウェアのおかげなのだ。

OSというのは、下位レベルで動作するソフトウェアのこと。誤解のないようにいっておくが、コンピュータの世界の下位レベルというのは、なにもレベルが低いわけではなく、「コンピュータに近いところ」という意味である。つまり、いちばん下にコンピュータがあって、その上に何層にも積まれているソフトウェアをコンピュータに近いものほど「下位」と呼んでいるわけだ。

このOSという下位レベルのソフトウェアは、上（アプリケーション・ソフトウェアと呼ばれる、ワープロや表計算ソフトやゲームなどの目に見えるソフトウェア）からの指示をそれぞれのコンピュータに合わせて通訳する役割を持つ。もちろんOS自体はコンピュータ本体に対して直接指示する必要があるからコンピュータの種類ごとに別のもの（○○用とかね）を用意する必要があるのだが、一旦同じOSを動作させてしまえば、コンピュータの種類の違いは意識する必要がないのだ。

だから、たとえばウィンドウズというOSが動いているコンピュータ用のソフトウェアはコンピュータ本体ではなくウィンドウズ用に作っておけばいい。かくして、コンピュータの世界では「ウィンドウズ用」とか「マック用」というようにソフトウェアがOSごとに売られており、そのOSさえ動けば日本電気製だろうとIBM製だろうと富士通製だろうと、同じソフトウェアが同じように動作するわけである（もちろんゲームソフトも同じだ）。

## ●汎用ゲーム機は作れるか？

では、ゲーム機の場合も、プレイステーションにもセガサターンにもNINTENDO64にも、また別のハードウェアにも対応したOSを作っておき、そのOS用にゲームソフトを開発することで同じソフトウェアをどのハードウェアでも動かせるか、というと、そのとおりである。こうすれば、どんなゲーム機でも動作するソフトウェアが、少なくとも理論上は作れるはずなのだ。





どうして、「少なくとも理論上は」などと、もってまわった書き方をしているかというと、この方法は考える分には可能であっても、残念ながら決して現実的な方法とは言えないからだ。なぜかというと、これは現在のゲーム機のOSの設計思想に大きく関わっている。

ちなみに、現在のゲーム機にもOSに相当するソフトウェアは組み込まれていて、コンピュータのところで説明したとおり、ハードウェアのすぐ上のレベルの仕事を担当し、もっと上の、俗にいうゲームソフトの指示をハードウェアに円滑に伝える役割を負っている。

ところが、ゲーム機のOSがコンピュータのOSと違うのは、はじめから動作するハードウェアが具体的に決まっている点。すなわち、そのハードウェアが持つ機能を、如何に効率よく使うか、をメインに設計されているのだ。そのためゲーム機のOSでは、別のハードウェアに対応するような、見方によれば無駄とも言える部分は徹底的に省かれている。つまりゲーム機では、そもそもOSそのものが、ある特定のハードウェアに特化したソフトウェアであるわけだ。

ではこれをいくつものハードウェアで動くことを想定したOSに作り直せるかというと、そう簡単にはいかない。A機というハードウェアでは簡単に実現できるが、B機というハードウェアには用意されていない機能があったとすると、その機能をB機で実現するためには、B機は、かなりの無理をしなくてはいけなくなる。当然、逆もしかりだ。

結果、どうなるかというと、ゲームの処理速度が遅くなったり画質が悪化したり……、つまり現在のゲームと比べて、ほぼ確実に質が低下してしまうのである。

## ●ロイヤリティというお金の問題

と、ここまでは汎用ゲーム機を考える際の技術的な問題点なのだが、実はもっと大きな問題がある。そう、お金の問題だ。

現在のゲーム業界で、あるゲーム機のソフトウェアを開発して販売するためには、そのゲーム機のハードメーカーに権利金を納めなくてはいけない。この権利金はロイヤリティと呼ばれており、ソフトウェアの価格の数割というのが普通だ。ようするにハードメーカーがいったんゲーム機を作ったあとは、そのゲーム機のゲームソフトが発売される度に、黙っていてもお金が入ってくるという仕組みになっているのである。

だから一説によると、現在市場に出回っているゲーム機本体を売ることによって、ハードメーカーが得る利益はほとんどないとも言われている。場合によっては赤字覚悟でゲーム機を売っても、その後の利益で十分元がとれるのである。こんなにボロい……、もとい、うまくできた仕組みを、特に自分のところのゲーム機が売れているメーカーは変えるはずがない。もちろん劣勢のハードメーカーが力を合わせて……、ということはあるかもしれないが、それでは折角の汎用ゲーム機に魅力が感じられない。というわけで、当分は今の状況が続きそうな気配なのだ。

猫柳けいたの

# Digita-Logeu



連載4

## プログラムという名の新人選手、新人俳優の肉体論

本物と寸分違わぬジャイアント馬場をモニタ上で大活躍させる。映画撮影中に死亡した役者をスクリーン上で生き返らせる。デジタルが生んだ「影」とは一体誰なのか。新時代に突入したエンターテインメント産業、肉体という小道具の方向性を探し続ける。

**コンピュータ・グラフィックス**が映画史に登場した70年代には、将来、この技術が特殊効果映像の主流になるとは誰も思わなかっただろう。もちろん当時から、いずれは重要な効果の一要素になる、という予想はあったものの、まさか産業そのものにさまざまな波紋を呼ぶとは考えもしなかったハズだ。

※　※

**モーションキャプチャー（以下ＭＣ）**。アナログな物体の動きをセンサーで記録し、そのデータを**ＣＧとして再現するシステム**。演者の身体に複数のディヴァイスをつけ、動きのパターンを抽出すれば、モニタ上に演者を忠実にコピーした素体が生まれる。

ゲーム業界では流行というより、当然のひとつになってしまった技術で、有名どころでは『バーチャファイター』がそうだ。最近の注目は、昨年リリースされた『全日本プロレスFEATURING VIRTUA』。架空のキャラクタではなく、モデルのプロレスラーが実在する、まさに仮想現実の格闘ゲームである。なにしろ本物と寸分違わぬ動きの、あのジャイアント馬場選手が自分の手で操れるんだから、プロレスマニアにはたまらない1本だ。

このソフトを通すと、**デジタルによる複製技術**のキーポイントが見えてくる。たとえば、戦闘シーンの迫力や操作性という既存のソフトが追ったゲーム本来の面白さとは別に、「動き」のリアリティに比重を置いてファンの支持を得る結果となった点だ。

スポーツ選手などのアスリートは、しぐさやクセも個性として認識され、それを知ることもファンの楽しみのひとつになっている。特にプロレスはそういう傾向が如実。レスラーはそれぞれ、パフォーマンスやコスチュームだけでなく、レスリングムーブにもデフォルメされた動作を持ち、それは選手自身と切り離すことのできないパーソナリティの一部にもなっているからだ。これはプロレスが「誰にでも楽しめる単純明快さ」を先鋭化させていった大衆芸術スポーツだからという理由にほかならない。

乱暴に言えば、ちょっとノロくて、どう見てもかわせそうな16文キックを放つからジャイアント馬場は存在価値があるのだ。

『全日本プロレス』は一連の商品開発の流れから生まれた普通のゲームかもしれないが、その方法論はプロレスというジャンルの本質部分とまさに合致したのである。

では、ここでクイズ。**ＭＣ**でジャイアント馬場と同じ動きをする、ポリゴンのアントニオ猪木を創りました。さて、このキャラは一体誰でしょう？

※　※

アクション全盛の世界の映画業界で、役者に代わり危険なシーンを演じるスタントマンは、非常に重要な職種だ。彼らは、今、相当マズイ状況に立たされている。それはＣＧ、正確には**ＣＧＩ（コンピュータ・ジェネレイテッド・イメージ）**の進歩が引き金になった結果である。**実写映像をデジタルの情報に変換**し、自在に映像を創り出せる**ＣＧＩ**。

『ザ・クロウ』では、撮影中に死亡した主演ブランドン・リーの未使用映像を加工し、暗礁に乗り上げた作品をクランクアップ。『フォレスト・ガンプ』ではトム・ハンクスとＪＦＫを見事に共演させ、本人がいなくとも必要なデータさえあれば、映像が完成できることを証明。つまり、急行列車から飛び降りて、ガケを転げ落ちる……そんなシーンも、背景と飛び降りる人間、それに俳優の顔のデータがあればこと足りるのだ。つまり技術や度胸を持ったスタントマンは必要ナシ。

「でも、やっぱり実際のスタントマンが演じたアクションにはかなわないでしょ」

そう思う映画ファンも少なくないが、残念ながら、僕らが現在見ているアクション映画にも、かなりの頻度で**デジタル俳優**が登場している。観客が気づいていないだけなのだ。職が激減し、スタントマンたちは次々とＣＧアクション映像の監修役に転向。それが最新のハリウッドの楽屋風景だ。

しかし技術革新には問題もつきもの。日本でもヒットした『００７／ゴールデンアイ』では、動きのデータの基となったスタントマンが、アクションシーンに関しての権利を主張。最終的に彼のデータを使った数シーンがカットされたのだという。顔のピアーズ・ブロスナン、動きのスタントマン。そして、それを創りあげたプログラマー。果たしてアクションシーンの権利は、誰にあるのか。

その答えは、契約上「とりあえず」の形で決めておくしかできないのが現状。

映画の中で、僕たちを魅了してやまないあの俳優は「本当は」誰なのか。そして、僕たちは何をもって本人と認識しているのか。

デジタルという正体不明のお化けたちに手こずらされながら、エンターテインメントのカテゴリーの中に、**メディア肉体論という新しい概念が構築**されつつある。昨年、鬼籍に入られた三船、勝、萬屋といった昭和の名優たちが、自分たちも銀幕に復活できてしまうＣＧ技術を知ったら何を思うのだろう？

※　※

**「厳格な意味での演技は、演技者の肉體、精神、技芸の三者が三身一體の美しき調和を以て役の性根に添はんことを厳粛に要求する」**

**（映画演技学読本　上山草人「映画演技諸相」より抜粋　昭和16年　大日本映画協会発行）**

こばやし まふみ の

# 小林真文の

mafumi Kobayashi PRESENTS

史上最強のクソゲー!!?

# グルーヴ地獄V

# 遊んで描かせていただきました

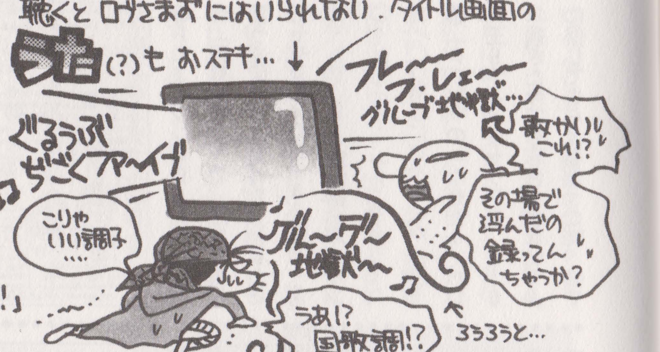
うおぉ〜ッ このとこ 今ひとつハマれるゲームに出会えなかったんだけど. これはきた〜〜〜ッッ!!!

## オレのツボにジャストミィィート!!!!!!

神様. 電気グルーヴ様 ありがとう!! 私が求めていたのはこういうアホパワーなゲームだぁ!!
「クゴラゴルーガ」が好きだった人には たまらんぞ!
オープニングからくらいましたよ も〜! ゴイスなCGで.まさに **地獄** としか形容出来ない **デコトラ** 登場だもん. それにはねとばされた サラリーマンが まるで心霊写真の「はい, ここに霊がいますよ〜」ってな丸ワクの中で タイトル叫ぶんだもん 何だかも〜

「このゲームののりはわからん…」という人も. うっかり一度でも聴くと ロクさまずにはいられない. タイトル画面の **うた**(?)も おステキ… ↓




で. 内容だが これ又スゲ夢中
「高性能のミュージックエディタで
DJさながらの **音** がつくれる!」

もう押し入れをブースにしなくても (してねーケド…)
これさえあれば すっかりその気になれるぜ!!!

## 気持ちえ〜…♡♡

「パラッパラッパー」で はじめて遊んだ時.
何だか私はむやみにコーフンした覚えがあるんだけど. 同じ感覚が甦った….
私は「ゲームらしいゲーム」… つくり手が"ゲームをわかってるぜ ミビしるぅ というのに 弱いんですけど.
こーゆー 既成のゲームに とらわれない 新しい「遊び」を おしえてくれるものにも 又弱い…. 何つーか

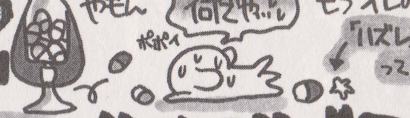
## 次世代のゲームはこーでねーと!

みたいな コーフンがある…んだ!
フンガフンガ(コーフン中)… ともっともらしげなこと言い切った後で もう1つ… オレ様のツボ….

## クソゲーに弱い…

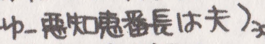


かっちいい「音遊び」をするためには. まず「音ネタ」を集めなければならなくって
その入手法ってば **ガチャガチャ** やもん




ガチャガチャやるためには 100円玉が
必要なのは自然の摂理
その為には **バイト** せねばッ!! そう **バイトジゴク** こそ このゲームが「地獄」で「クソゲー」たる由縁だぁ!!!

**クソゲー** ぎっちりの「バイト斡旋所」に通い 私は働きましたよ 正確に言うと
一番働いたのは HORIのジョイスティックだけどネ…(「ボールペン工場」で 連射スイッチ入れーの ボタンに重しおきーの… こーゆー悪知恵番長は夫)




新倉イロオな気分満喫の「心霊写真鑑定人」下劣きわまりないが
作業は ストイックで つられて胃袋に空気たまりつつ やめらんない「クサイモン」「交通量調査」も燃えるが一番熱いのは何といっても **薪割り** ザンス! もう… ババアがよう… 薪の合い間に 絶妙なタイミングで
うーちゃんやら コアラやらくり出すんだもん…

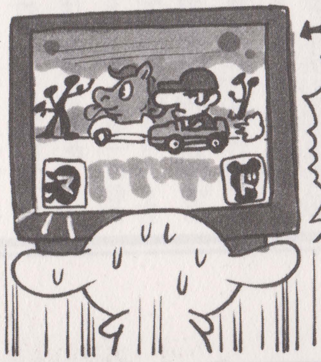



こ…こっちが かまえて薪を割りそびれると即クビだわ
てめえで オノの下にうーちゃん達を
くり出すクセに うっかり真二つにすると
これみよがしに 線香たてるわ…

## な…何が狙いだ〜〜 ババアア

ハアッハアッ….
やればやる程 恐ろしくなるバイトだ….
汗だくです… 周りで 百本斬り達成した
人が3名ばかしいます(うち1人は奥さま)
並の神経じゃ耐えられんのに 何者やねん…

他の「クソゲー」は よく出来たパチもんくさくてに
メロメロ… 何で拾うっちゃ「キノコ」やねん
んでもって何で「キノコ」拾うと チャリーン♫やねん




あとねー
セーブポイントが **セーブデパート** つーのも おステキ♡

「音ネタ」を全て集めると
行ける「グルーヴ天国」も
彼岸度激高い….

# TALK!TALK!TALK! READER'S SALOON



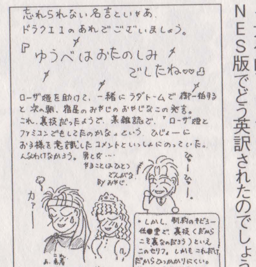
●リーダーズサロン

今年の幕開けは親不知の炎症と重い風邪。ほぼ半月寝たきり状態だったのですが、そのあいだ心の支えになったのが大小のピカチュウぬいぐるみと『WorldNeverland』というプレステのゲーム。いわゆるダビスタ人間版のようなゲームなのですが、子をふたりもうけたのち、ダンナが予後不良で……じゃなくて寿命で他界、ショックでまた寝込んだのでした。



## 大反響につき拡大版でお届けする「心に残るあのセリフ」

ワーイ！　今回のテーマはみなさんのツボにはまったようで、いつもよりもたくさんのハガキが届きました。そのうち第2弾もやりますので、グッときたセリフがあったらメモっておいてくださいね。




←大分県・レベルマックス
NES版でどう英訳されたのでしょうか？

●PCエンジンCD-ROMの名作『天外魔境Ⅱ』で、卍丸が絹に言う"運命なんてクソッくらえだ"のセリフにメロン100個！

富山県・パルルン

○くれるの？　ヤッター！って、COMOにじゃないか（笑）。

●『FFⅣ』の「なぜだー、バロン王!!」というセリフが、5〜6年過ぎた今でも忘れられない。人に信じてもらえなかった時、必ず頭に浮かんできます。今はだいぶ少なくなりましたが。

大阪府・神宮時ゆい

○信じてもらえない、わかってもらえない時って苦しいですよね。でも、現実の人間のほうがゲームのキャラよりは柔軟ですから「信じてもらえなくて苦しい」って、正直に伝えてみては？




←千葉県・河島キョウジ
渋い！　隠れた名作RPGのひとつですよね。

●『探偵神宮寺三郎　未完のルポ』でのラストシーン。ある事件を追っている記者・与野恭介が、組織のボス（の疑いがある人物）に対して堂々とこう叫ぶ。「僕はペンの力を信じます！」自分の仕事に対する誇りと正義感を感じさせるこのセリフ、カッコ良かった。このゲームはこういうセリフや場面がたくさん出てくるので好きです。

大阪府・司隆



○神宮寺三郎シリーズと言えば、ゲームには珍しいハードボイルドストーリー。このカッコよさがわかる人こそカッコいいと思います。

●ゲームのセリフじゃないんですが、ポケモン事件の翌日に出たスポーツ新聞の見出し「ポケモン子供を襲う」が頭から離れません。ピカチュウを見るたびに頭に浮かんできてしまいます……。

北海道・ヒカシュー

○襲ってないって〜（笑）。ウケるためには手段を選ばない気持ちはわからなくもないですが、今回のポケモン報道はすさまじかったですね。怒る前に爆笑しました。

●ファミコン版の『川のぬし釣り』で、動物と闘ったのちヒットポイント残り1で命からがら家に帰ると「なにをぐずぐずしてるんだい！　はやくしないと（病気の妹が）しんじゃうよ！」と母親に責められてしまった。こっちも死にそうなんですけど。もしかして継母なのか？

千葉県・かりん

○わはは。確かにショックですね。長男だから厳しいのかも（笑）。

●『FFⅦ』でケット・シーが最後に言うセリフ……。「このおんなじボディのんがようさんおるんやけど、このボクはボクだけなんや。新しいケット・シーが仲間になっても忘れんといてな」このセリフのおかげで、どのゲームのキャラクタもより大切に思えるようになりました。

神奈川県・ひでひこ

○キャラクタを単なる記号と思うか大切な相棒と思うかでゲームの奥行きが変わりますよね。




→兵庫県・テアーラ
これって単なるシスコンなのでは（笑）。




→北海道・ギャッパー
ストーリーが複雑なだけによけい混乱します。



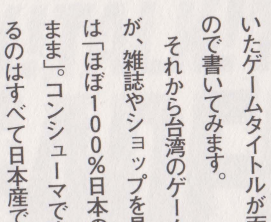

→宮城県・紫橙沙亮
『マザー』の「いちごとうふ」よりおいしい？




→埼玉県・龍牙
ライルの性格が滲み出たかわいいセリフです。

## 次回のテーマ

さてさて、次回は「私が泣いたあの場面」というテーマで募集したいと思います。と言うのも『World NeverLand』で夫が死んでさんざん泣いたあと「他の人はどんな場面で泣くのかな？」と興味が涌いたものですから（笑）。それがどんなシーンで、なぜ泣けたのかを詳しく書いて送ってね。もちろんイラストつきのおハガキも大歓迎。がんばって記憶の糸をたぐり寄せてね〜。



# 馬印良品 海外スペシャル

## 台湾編

●先日台湾旅行に行きました。そこであちらのゲーム雑誌に載っていたゲームタイトルが面白かったので書いてみます。

それから台湾のゲーム事情ですが、雑誌やショップを見る限りでは「ほぼ100%日本の市場そのまま」。コンシューマで売られているのはすべて日本産で、雑誌の売り上げ、人気投票ランキングも、日本のギャルゲー、格闘ものなどが上位を占めていました。日本と同じというのは味気ないようですが、ある意味驚くべきことと言えます。

大阪府・司隆

○司隆さん、貴重な情報をありがとうございます。とゆーわけで、司隆さんの情報とCOMOの手元にある台湾ゲーム誌をもとに、タイトル一覧表を作ってみました。（●が司隆さんからの情報です）ゲームタイトル以外では「イマジニア」→「想像者」、カルチャーブレーン→「文明脳」、ココナッツジャパン→「日本椰子」と表記されていましたが、メーカー名まで無理に訳さなくても（笑）。

### タイトル一覧

〈直訳パターン〉
●ロストワールド→失落的世界
●ファンタジーゾーン→幻想空間
●ソニックジャム→音速総動員
○レミングス→旅鼠総動員
○エアマネジメント→航空産業
○スーパーチャイニーズ→超級中国人世界
○シムシティ→試管城市

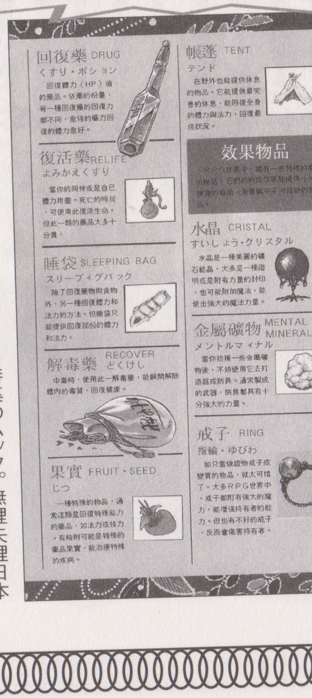
〈当て字パターン〉
○イース→伊蘇國
○ゼルダの伝説→薩爾達傳説
○アダムスファミリー→阿達一族
○サンドラの大冒険→桑徳拉大冒険

〈イメージパターン〉
●ＦＦ→太空戦士
●ラングリッサー→夢幻模擬戦
●ガンフロンティア→火線聖戦
○ドラクエ→勇者闘悪龍
○ヘラクレスの栄光→闘人魔境傳
○オウガバトル→皇家騎

〈漢字流用パターン〉
●電脳戦機バーチャロン→電脳戦機
●機動戦艦ナデシコ→機動戦艦
○餓狼伝説→餓狼傳説

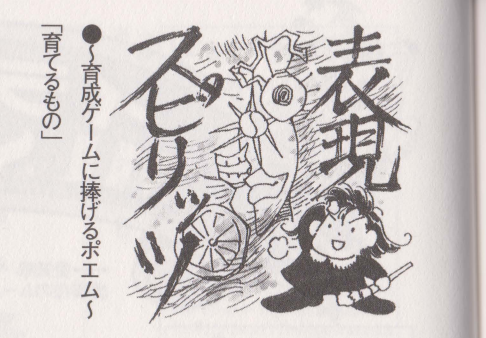
〈何かを勘違いパターン〉
●アンジェリーク→美少女学園
○マザー→母尋千里
○キャプテン翼→天使之翼
○キン肉マン→怪獣金肉人

### 日本語ダイジョーブか!?


回復藥 DRUG くすり・ポション
復活藥 RELIFE よみかえくすり
睡袋 SLEEPING BAG スリーブィグバック
解毒藥 RECOVER どくけし
果實 FRUIT・SEED じつ
帳蓬 TENT テンド
效果物品
水晶 CRISTAL すいしょう・クリスタル
金屬礦物 MENTAL MINERAL メントルマイナル
戒子 RING 指輪・ゆびわ
寶石 JEWEL ほうせき
護符 GENIUS・GUARD おまもり
笛子 TUBE ふえ
鏡子 MIRROR ミラ・かがみ
羽毛 FEATHER は

→こちらはCOMOが所有しているRPG特集のムック。無理矢理日本語表記を載せたせいか、間違いのオンパレード。「ミラ・かがみ」ってときメモじゃあるまいし（笑）。「ボション」、「スリーブィグバッグ」、「メントルマイナル」に至っては2重の間違い。大丈夫か？　電視遊楽雑誌社の人。






●～育成ゲームに捧げるポエム～

「育てるもの」

動物を育てた
農作物を育てた
人、ロボット、モンスター
ありとあらゆる生命体を育てた
店や企業も育てた
都市や文明をも育てた
もうネタが尽きてしまったから
しいたけ栽培キットでも買おうか

長崎県・死とメルヒェン

○燃え尽きて枯れてますね～（笑）。そういやMacに『鉄砲玉仁義』という極道育成シミュレーションゲームがあるけど、コンシューマに移植してくれないかな東映動画さん。

●昨年の紅白で、ピカチュウの着ぐるみ登場が「ポケモン事件」で中止になってすごく残念。ところで、小林幸子さんが着ていた衣装は、本人が「蝶」だと言ってましたが、「まゆ」から出てきたんだから「蛾」なのでは？

東京都・ツッコミ隊

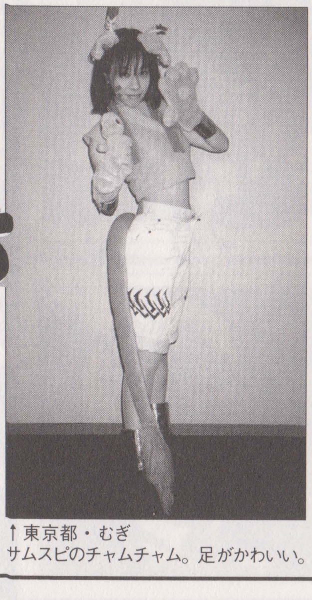
○確かに（笑）。蝶が出てくるのは「さなぎ」ですよね～。

●『エイブ・ア・ゴーゴー』って、やってみると面白い。でもキャラクタが……。売れているのかなあ？

京都府・怒羅衛門

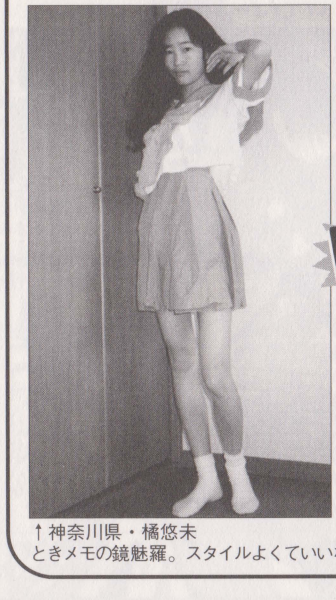
○うーん、うーん……1月末現在で×万本だそーです。具体的な数字はカンベンね～。まあ、ひとケタということで。いいゲームなんだけど。

### 突然ですが…… コスプレ対決！！



↑東京都・むぎ
サムスピのチャムチャム。足がかわいい。

VS



↑神奈川県・橘悠未
ときメモの鏡魅羅。スタイルよくていいな。

ＰＧＫでお馴染みの読者からコスプレ写真が届いたので紹介。それから「ハマコー」さんが「むぎちゃんファンクラブ」を結成したいとのこと。コスプレファンのためのファンクラブです。スペースが足りないので詳細は次号！　ごめんねハマコーさん。



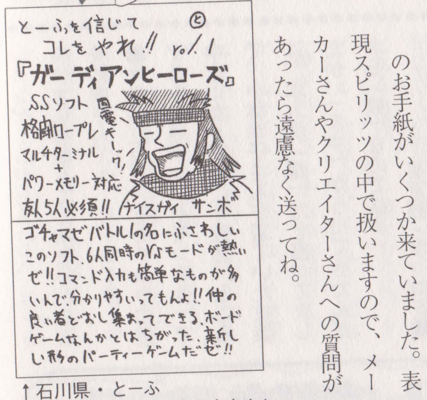

←→愛知県・井川
虎模様のムームー星人（笑）。

## 千客万来大盛況！

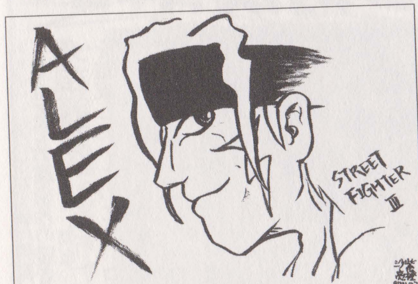
うわ〜。全部載せられないほどイラストが集まりました。

……と言っても、実はPGKのイラストもこちらで扱うことになったのですよ。今回は雑多に載せてしまいましたが、もっとはっきり区分けする予定。だから、あて先にコーナー名を、はっきり書いておいてくださいね。

それからスペースの都合で紹介できませんでしたが、「俺様がインタビュー復活希望」のお手紙がいくつか来ていました。表現スピリッツの中で扱いますので、メーカーさんやクリエイターさんへの質問があったら遠慮なく送ってね。




↑石川県・とーふ
このゲーム、COMOもおすすめ！




←宮城県・紫橙沙亮
久々に登場の男性キャラですね。

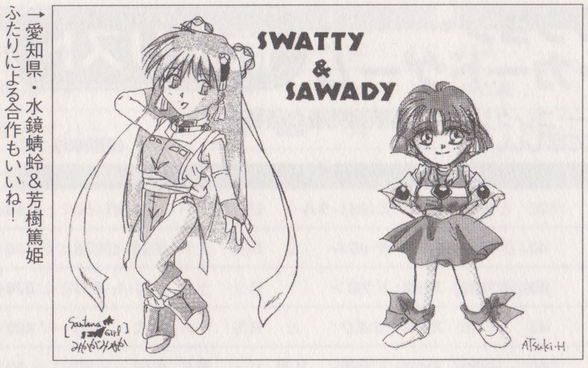
↓千葉県・雷電1号
バックが凝っててすごーい！





→大阪府・神宮寺ゆい
たくさん描けばどんどんうまくなるよ。






→愛知県・水鏡蜻蛉＆芳樹篤姫
ふたりによる合作もいいね！




→富山県・パルルン
あれ、すんごいリアルだよね。




←大分県・レベルマックス
COMOも108人集めたよ〜！




↑千葉県・クロ
みなみさんは『魔女の宅急便』でもご活躍。



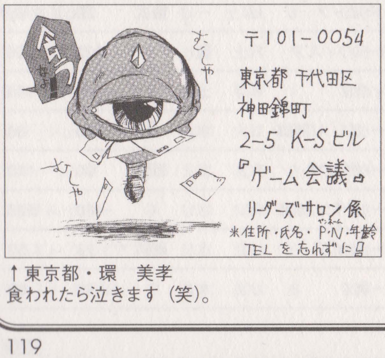

→新潟県・げーむ
で、これは彼女なのですか？（笑）

## 感謝感激！

ハガキが増えてうれしいよおお。本当にみなさんありがとうね。

ちなみにCOMOのスペシャルボーナスはなくなってしまいますが、ポイント制度を導入して、さらにゴーカなプレゼントを用意するつもりなのでよろしく。

前号で告知した『子育てクイズマイエンジェル』は、大阪府・司隆さんとコスプレ写真を送ってくれたむぎちゃん、橘悠未ちゃんにプレゼントします。首を長くして待っててね。




↑東京都・環 美孝
食われたら泣きます（笑）。

# モンスター・コレクション・トレーディング・カードゲーム 価格リスト

トレーディングカード『モンスター・コレクション』再販発売後の価格表だ。
友だちとのトレードなどに役立ててほしい。

（価格単位：円）

| 名前 | レアリティ | 属性 | レベル | 最低価格 | 最高価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 運命の車輪 | S | 装備 | ― | 1600 | 1950 |
| エア・エレメンタル | U | 風 | 4 | 40 | 50 |
| エア・サークル | R | 風 | 戦闘 | 90 | 120 |
| エナジー・ドレイン | U | 魔 | 戦闘 | 40 | 60 |
| エルフ魔導攻撃隊 | U | 土 | 2 | 160 | 210 |
| エルフ魔導防衛隊 | U | 土 | 2 | 230 | 260 |
| エルフ魔法剣士団 | R | 土 | 3 | 530 | 650 |
| エレクトリック・イール | U | 水 | 2 | 30 | 80 |
| エンシェント・レイン | R | ― | 儀式 | 190 | 210 |
| オーキッド・バルーン | R | 風 | 2 | 90 | 130 |
| 大きな大きな部屋 | R | 土地 | 8 | 160 | 200 |
| オーク工作兵隊 | U | 火 | 1 | 50 | 60 |
| オーク死神部隊「紅」 | S | 火 | 3 | 1850 | 2050 |
| オーク長槍隊 | U | 火 | 2 | 40 | 70 |
| 大砂蟲 | S | 火 | 8 | 1600 | 1850 |
| オーバー・ザ・レインボー | S | ― | 儀式 | 2300 | 2400 |
| 鬼払いの塩 | U | 消耗 | ― | 40 | 70 |
| ガーゴイル | U | 魔 | 3 | 180 | 210 |
| カース | U | 魔 | 戦闘 | 70 | 80 |
| カース・エレメンタル | S | 魔 | 4 | 2300 | 2700 |
| カース・サークル | R | 魔 | 戦闘 | 80 | 110 |
| 火炎揚羽 | U | 火 | 1 | 30 | 60 |
| カオス・ディメンション | R | ― | 儀式 | 270 | 320 |
| 鏡蟲 | R | 聖 | 1 | 500 | 550 |
| 輝ける蝶の燐粉 | U | 消耗 | ― | 30 | 60 |
| 過去の女神ウルド | S | 聖 | 6 | 3700 | 3900 |
| ガス・クラウド | R | 風 | 2 | 170 | 190 |
| 雷が鳴る前に | R | 土地 | 8 | 280 | 350 |
| ガルガリンの指輪 | U | 装備 | ― | 30 | 70 |

| 名前 | レアリティ | 属性 | レベル | 最低価格 | 最高価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| アース・エレメンタル | U | 土 | 4 | 50 | 60 |
| アース・サークル | R | 土 | 戦闘 | 70 | 100 |
| アース・ドラゴン | R | 土 | 6 | 530 | 670 |
| アースクエイク | R | ― | 儀式 | 300 | 430 |
| アイス・ストーム | U | 風 | 戦闘 | 50 | 60 |
| アクアマリン・シェル | R | 水 | 3 | 350 | 500 |
| アクアマリン・タワー | U | 水 | 3 | 170 | 190 |
| アクアマリン・バックラー | R | 水 | 2 | 780 | 920 |
| アトラス | S | 土 | 7 | 2000 | 2500 |
| 雨に踊る天使 | S | 聖 | 3 | 2500 | 2800 |
| アリオロスの真珠 | R | 装備 | ― | 90 | 110 |
| アルラウネ | S | 火 | 1 | 3600 | 4400 |
| アンドロスコーピオン | R | 火 | 2 | 70 | 130 |
| イエティ | S | 風 | 4 | 850 | 1150 |
| イビルアイズ | S | 魔 | 6 | 2100 | 2600 |
| イフリート | R | 火 | 5 | 330 | 450 |
| インヴィジヴィリティ | U | 風 | 戦闘 | 50 | 60 |
| インヴィジブル・ストーカー | S | 風 | 2 | 1000 | 1350 |
| インフェルノ | R | ― | 儀式 | 260 | 310 |
| ヴァンパイア | R | 魔 | 5 | 550 | 700 |
| ウィーク・ポイント | U | 魔 | 戦闘 | 40 | 50 |
| ウィザード・ロック | U | ― | 儀式 | 20 | 60 |
| ウィル・オー・ウィスプ | R | 聖 | 1 | 630 | 750 |
| ヴェルディグリ | R | 土 | 1 | 70 | 100 |
| ウォーター・エレメンタル | U | 水 | 4 | 40 | 80 |
| ウォーター・サークル | R | 水 | 戦闘 | 90 | 110 |
| ウォーター・ドラゴン | R | 水 | 6 | 480 | 550 |
| ウォーター・レイジ | U | 水 | 戦闘 | 20 | 50 |
| ウンディーネ | U | 水 | 2 | 40 | 80 |

U＝並　R＝稀　S＝ごく稀

協力：イエローサブマリン新宿店：03-3345-0208



| 名前 | レアリティ | 属性 | レベル | 最低価格 | 最高価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| ぬいぐるみ | R | 装備 | ― | 80 | 110 |
| ネーレウス | R | 水 | 2 | 400 | 400 |
| ネクロマンシー | R | 魔 | 戦闘 | 70 | 130 |
| ノーム | U | 土 | 2 | 30 | 50 |
| ノスフェラトウの軟膏 | R | 装備 | ― | 100 | 110 |
| バードマン攻撃隊長 | R | 風 | 2 | 80 | 100 |
| バーニング・ヴァイパー | U | 火 | 1 | 80 | 130 |
| パープル・モス | R | 風 | 3 | 80 | 110 |
| バイオ・ハザード | R | ― | 儀式 | 280 | 310 |
| 鋼の門 | R | 土地 | 1体 | 330 | 450 |
| バジリスク | R | 火 | 4 | 90 | 100 |
| バンシー | R | 魔 | 3 | 340 | 360 |
| ピクシー | U | 風 | 1 | 40 | 70 |
| ヒドラ | U | 水 | 4 | 190 | 210 |
| ファーマシー | S | ― | 儀式 | 1350 | 1600 |
| ファイア・エレメンタル | U | 火 | 4 | 40 | 70 |
| ファイア・サークル | R | 火 | 戦闘 | 80 | 130 |
| ファイア・ジャイアント | U | 火 | 5 | 40 | 70 |
| ファイア・ストーム | U | ― | 儀式 | 50 | 70 |
| ファイア・ドラゴン | R | 火 | 6 | 600 | 750 |
| ファイナル・ストライク | R | 火 | 戦闘 | 100 | 120 |
| フェアリー・ドラゴン | U | 風 | 1 | 40 | 70 |
| フェニックス | S | 火 | 7 | 2500 | 2700 |
| フォレスト・ジャイアント | U | 土 | 5 | 30 | 70 |
| 深き者どもの王 | S | 水 | 3 | 1900 | 2000 |
| 吹き抜ける風 | U | 土地 | 8 | 350 | 550 |
| ブラウニーズ | U | 土 | 1 | 40 | 60 |
| プラズマ・ボール | R | 聖 | 1 | 500 | 550 |
| フラッシュ・デトネイター | U | 火 | 戦闘 | 20 | 60 |
| ブルー・シルフ | S | 風 | 2 | 2700 | 3100 |
| フレイム・ピラー | U | 火 | 戦闘 | 50 | 60 |
| フロスト・ジャイアント | U | 風 | 5 | 200 | 240 |
| フロスト・ドラゴン | R | 風 | 6 | 330 | 370 |

| 名前 | レアリティ | 属性 | レベル | 最低価格 | 最高価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| ガルム | R | 火 | 4 | 430 | 550 |
| 枯れた虹 | R | 土地 | 8 | 400 | 520 |
| カントリー・ロード | S | ― | 儀式 | 1800 | 2100 |
| 北風のハーピィ | R | 風 | 2 | 500 | 600 |
| キマイラ | R | 火 | 4 | 160 | 200 |
| 強靭の薬 | U | 消耗 | ― | 40 | 50 |
| 狂乱の戦太鼓 | R | 装備 | ― | 80 | 110 |
| グール | U | 魔 | 1 | 50 | 60 |
| 首長竜 | U | 水 | 5 | 180 | 200 |
| 雲ひとつない空 | R | 土地 | 8 | 180 | 230 |
| クラーケン | S | 水 | 7 | 2000 | 2300 |
| クラウド・ジャイアント | R | 聖 | 5 | 310 | 350 |
| クラウド・ドラゴン | R | 聖 | 6 | 340 | 360 |
| グリフォン | U | 風 | 4 | 70 | 110 |
| クリムゾン・クイーン | R | 火 | 3 | 80 | 130 |
| グリングルのオーブ | R | 装備 | ― | 90 | 130 |
| グレート・ノーチラス | U | 水 | 5 | 100 | 120 |
| 髑髏の騎士 | S | 魔 | 4 | 2500 | 2800 |
| 髑髏の魔術師 | S | 魔 | 6 | 3000 | 3300 |
| ドライアド | S | 土 | 2 | 2400 | 2800 |
| ドラゴン・メイル | U | 装備 | ― | 20 | 50 |
| トリカブト | U | 消耗 | ― | 30 | 60 |
| トレント | S | 土 | 3 | 1900 | 2200 |
| トンネラー | R | 土 | 1 | 90 | 130 |
| トンネル・モール | R | 土 | 2 | 90 | 110 |
| ナーガ | S | 水 | 3 | 2100 | 2500 |
| ナイト・ビフォア・アーマゲドン | S | ― | 儀式 | 1250 | 1450 |
| ナイトメア | R | 魔 | 1 | 280 | 300 |
| 七つの海の王子 | S | 水 | 2 | 1800 | 2400 |
| 西風のハーピィ | R | 風 | 2 | 400 | 550 |
| 虹の雫の精霊 | R | 聖 | 1 | 450 | 570 |
| 虹のつまった指輪 | S | 装備 | ― | 2300 | 2600 |
| 虹を紡ぐ天使 | S | 聖 | 3 | 2800 | 3300 |

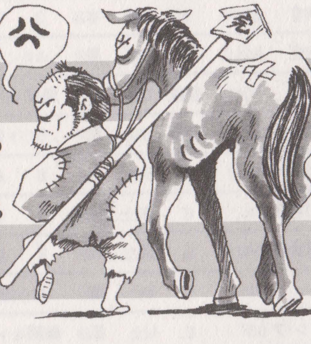
| 名前 | レアリティ | 属性 | レベル | 最低価格 | 最高価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| ゴースト | S | 魔 | 5 | 2100 | 2500 |
| コール・ライトニング | U | ー | 儀式 | 40 | 60 |
| ゴールデン・シャーク | S | 水 | 2 | 1350 | 1650 |
| コカトリス | U | 土 | 2 | 70 | 110 |
| 木霊 | U | 土地 | 8 | 50 | 60 |
| ゴブリン馬車強盗 | R | 土 | 2 | 350 | 400 |
| ゴブリン放浪王 | S | 土 | 2 | 1350 | 1550 |
| コボルド宝石発掘団 | R | 土 | 1 | 100 | 100 |
| サイクロプス | S | 魔 | 6 | 1800 | 2100 |
| 採魂の女神フレイア | S | 聖 | 4 | 3300 | 3800 |
| サキュバス | U | 魔 | 2 | 380 | 520 |
| 錆喰らい | U | 火 | 1 | 40 | 50 |
| サボテンマン | S | 土 | 3 | 1400 | 1650 |
| サラマンダー | U | 火 | 2 | 40 | 80 |
| 珊瑚の王女 | R | 水 | 2 | 850 | 1100 |
| サンダー・クラウド | R | 風 | 3 | 100 | 130 |
| 斬鉄剣 | S | 装備 | ー | 800 | 1100 |
| サンド・ウォーム | U | 火 | 3 | 50 | 70 |
| 幸せの白い鳩 | U | 聖 | 2 | 40 | 60 |
| シー・サーペント | U | 水 | 4 | 50 | 60 |
| シー・ジャイアント | U | 水 | 5 | 40 | 60 |
| シークレット・ヘヴン | S | ー | 儀式 | 800 | 970 |
| シグナルレッド | R | 火 | 1 | 190 | 210 |
| ジャイアント・バスター | U | 装備 | ー | 40 | 70 |
| ジャガーノート | R | ー | 儀式 | 480 | 620 |
| ジャスティス | U | 聖 | 戦闘 | 70 | 80 |
| ジャック・オー・ランタン | R | 火 | 2 | 190 | 240 |
| シャドウ | U | 魔 | 3 | 50 | 60 |
| シュプリーム | R | 水 | 1 | 90 | 130 |
| シュリーカー | R | 土 | 0 | 200 | 240 |
| シルクロード | U | ー | 儀式 | 40 | 80 |
| シルジアの長靴 | R | 装備 | ー | 90 | 110 |
| シルバー・イーグル | U | 風 | 2 | 40 | 80 |
| ブロンズ・ゴーレム | S | 火 | 5 | 1750 | 2050 |
| ペガサス | U | 風 | 2 | 30 | 60 |
| 碧鱗の王 | R | 水 | 2 | 300 | 320 |
| ベヒモス | S | 土 | 8 | 2300 | 2400 |
| ベルバの箱庭 | R | 消耗 | ー | 260 | 340 |
| 変換のテンバランス | R | 消耗 | ー | 80 | 110 |
| ポイズン・スポア | U | 土 | 1 | 20 | 60 |
| ホーク・ウインド | S | 風 | 2 | 1800 | 2100 |
| ホーリー・エレメンタル | S | 聖 | 4 | 2400 | 2700 |
| ホーリー・サークル | R | 聖 | 戦闘 | 100 | 130 |
| ホーリー・ストライク | R | 聖 | 戦闘 | 190 | 210 |
| ボーン・ゴーレム | S | 魔 | 5 | 1300 | 1650 |
| 星も見えない夜 | U | 土地 | 8 | 40 | 60 |
| 星を掴める距離 | S | 土地 | 8 | 1900 | 2100 |
| ホブゴブリンの用心棒 | U | 土 | 2 | 40 | 60 |
| マーブル・スパイダー | U | 土 | 3 | 50 | 60 |
| マーブル・センティピード | R | 土 | 3 | 240 | 260 |
| マーブル・ビートル | U | 土 | 3 | 90 | 110 |
| 魔法陣「湖」 | S | 土地 | 8 | 2100 | 2500 |
| マミー | U | 魔 | 2 | 40 | 60 |
| マンタレイ | U | 水 | 1 | 50 | 80 |
| マンティコア | U | 魔 | 3 | 40 | 60 |
| 緑の風の王 | R | 土 | 2 | 750 | 800 |
| 南風のハーピィ | R | 風 | 2 | 350 | 450 |
| ミラー・イメージ | U | 水 | 戦闘 | 150 | 160 |
| 未来の女神スクルド | S | 聖 | 4 | 3500 | 4000 |
| 無垢なる混沌 | S | 魔 | 7 | 2400 | 2600 |
| 名馬「ワールウインド」 | U | 風 | 2 | 40 | 60 |
| グレムリン | U | 魔 | 1 | 30 | 60 |
| 黒い翼の天使 | S | 魔 | 6 | 3000 | 3500 |
| 黒の剣 | S | 装備 | ー | 2600 | 2900 |
| 現在の女神ベルダンディ | S | 聖 | 5 | 3700 | 4100 |
| コアトル | S | 聖 | 4 | 2300 | 2600 |



| 名前 | レアリティ | 属性 | レベル | 最低価格 | 最高価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| テレポート | U | ー | 儀式 | 50 | 70 |
| 闘士ミノタウロス | U | 火 | 3 | 40 | 60 |
| 遠く遠く | U | 土地 | 8 | 90 | 120 |
| 遠見の水晶球 | U | 消耗 | ー | 30 | 60 |
| メイルシュトローム | R | 水 | 戦闘 | 240 | 290 |
| メテオ・ストライク | R | ー | 儀式 | 300 | 500 |
| メデューサ | R | 土 | 3 | 300 | 370 |
| メロウ | R | 水 | 2 | 290 | 320 |
| モーヴ | R | 風 | 1 | 280 | 330 |
| モラル | U | ー | 儀式 | 40 | 60 |
| 雪の女王 | S | 風 | 5 | 2800 | 3200 |
| ユグドラシル | S | 土 | 8 | 1900 | 2100 |
| 妖刀村正 | S | 装備 | ー | 1050 | 1300 |
| 欲深き皇帝 | R | 火 | 2 | 400 | 500 |
| ラー | U | 聖 | 1 | 220 | 290 |
| ライン・アップ | U | 風 | 戦闘 | 40 | 50 |
| ラストエンペラー | S | 火 | 3 | 1150 | 1400 |
| ラミア | R | 火 | 3 | 950 | 1100 |
| リヴァース・グラヴィティ | R | 土 | 戦闘 | 90 | 100 |
| リヴァイアサン | S | 水 | 8 | 2400 | 2800 |
| リザードマン斬込隊 | U | 水 | 2 | 70 | 100 |
| リザードマン伏兵隊 | U | 水 | 2 | 100 | 130 |
| リザレクション | U | 聖 | 戦闘 | 70 | 110 |
| リターニング・ウェイブ | R | 水 | 戦闘 | 80 | 120 |
| リフォーメーション | S | ー | 儀式 | 950 | 1200 |
| ルビーの指輪 | R | 装備 | ー | 90 | 130 |
| レッドホーン | S | 火 | 4 | 2400 | 2700 |
| ロック | S | 風 | 8 | 1900 | 2200 |
| ロック・トロール | U | 土 | 4 | 40 | 50 |
| ワー・ウルフ | U | 魔 | 4 | 40 | 60 |
| ワー・タイガー | U | 火 | 3 | 40 | 60 |
| ワイト | U | 魔 | 2 | 30 | 60 |
| ワイバーン | U | 風 | 4 | 20 | 50 |
| シルフ | U | 風 | 2 | 100 | 150 |
| 白い息を吐いて | U | 土地 | 8 | 40 | 60 |
| ジン | R | 風 | 5 | 500 | 550 |
| 深淵 | S | 水 | 1 | 2100 | 2300 |
| シングル・イズ・ベスト | U | ー | 儀式 | 30 | 70 |
| スカーレット・ニードル | U | 火 | 1 | 40 | 60 |
| スキュラ | R | 水 | 3 | 300 | 470 |
| ストーム・ジャイアント | U | 風 | 5 | 40 | 60 |
| ストーム・ドラゴン | R | 風 | 6 | 530 | 600 |
| ストーン・ブラスト | U | 土 | 戦闘 | 40 | 60 |
| スフィンクス | S | 聖 | 5 | 2300 | 2800 |
| スペクター | U | 魔 | 3 | 30 | 70 |
| スリープ | U | 土 | 戦闘 | 40 | 50 |
| セイレーン | R | 水 | 2 | 380 | 550 |
| セルフ・ポートレイト | S | ー | 儀式 | 1550 | 1800 |
| 戦慄迫る日々 | R | 土地 | 8 | 160 | 210 |
| 空に舞う天使 | R | 聖 | 3 | 850 | 1000 |
| ゾンビイーター | R | 火 | 2 | 330 | 400 |
| ダーク・サモン | U | 魔 | 戦闘 | 30 | 60 |
| ダイアー・ウルフ | S | 風 | 2 | 1650 | 1900 |
| タイダルウェイブ | R | 水 | 戦闘 | 300 | 470 |
| 太陽を睨む天使 | S | 聖 | 3 | 2800 | 2900 |
| 黄昏に歌う天使 | S | 聖 | 3 | 3100 | 3400 |
| 小さな小さな部屋 | U | 土地 | 8 | 310 | 390 |
| 地上絵 | R | 土地 | 6 | 290 | 310 |
| チャージング・ウィンド | R | 風 | 戦闘 | 350 | 520 |
| 月に咲く天使 | S | 聖 | 3 | 2700 | 3200 |
| ディスインテグレイト | U | ー | 儀式 | 40 | 60 |
| デーモン・コントラクト | R | ー | 儀式 | 340 | 360 |
| デーモン・トレード | R | ー | 儀式 | 340 | 380 |
| 鉄と鋼の王 | R | 土 | 2 | 270 | 340 |
| デュラハン | R | 魔 | 4 | 340 | 360 |
| テラー・ドラゴン | S | 魔 | 6 | 2900 | 3300 |

# 読者様はお代官様です
# “初春の年貢”

読者様、年貢をお納めいたしますだ。おらも馬も、
読者様のお陰で春を迎えることができましただ。
はぇ、心から思うとらんっ？　そ、そげなこと。
うんにゃ、もうおら嘘つかねんだ。おら、おら人並みの
暮らしがしたいだっ！　おらの馬も馬並みの生活を
求めているだっ。おらたちには、別のとこさ楽園がある
かもしれないずら。だからの……。



年貢 一




3名

**金子一馬さん直筆サイン入り**
**『デビルサマナー ソウルハッカーズ』**
**ポスター**
（提供：アトラス）
金子さんってな、ほんまは工藤ちゃんなんや。
知らんかったやろ、ブラックレインやで。

年貢 二

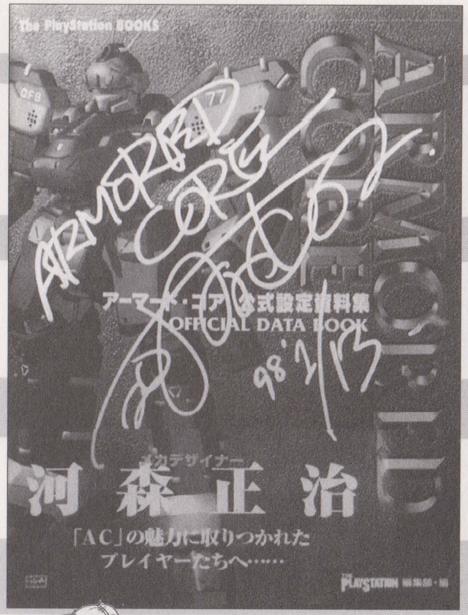



3名

**赤井孝美さん直筆サイン入り**
**『プリンセスメーカー』イラスト**
（提供：ナインライブス）
赤井さんのな、SS版『プリンセスメーカー』
ジャケットイラストのプリントアウトだで！



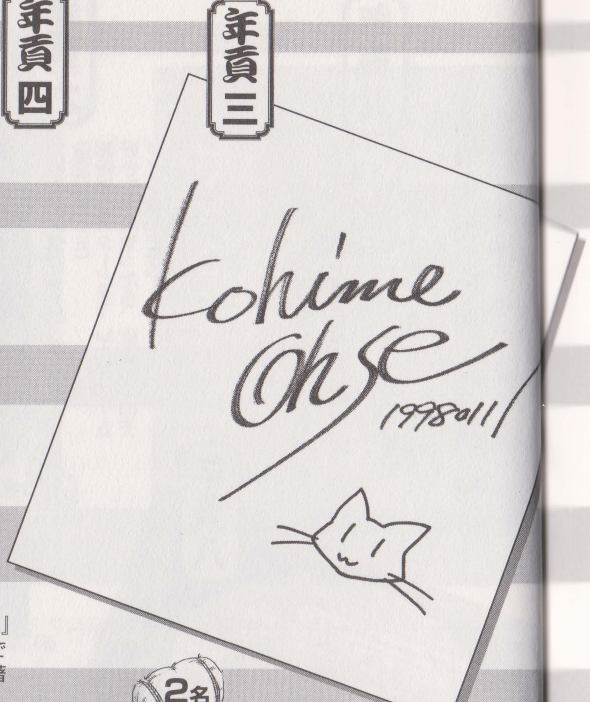
年貢 四




1名

**河森正治さん 直筆サイン入り**
**『アーマード・コア 公式設定資料集』**
河森さんのな、銀色マーカーのサインでの。特集インタビュアーの市川さんが著者ですわ。

年貢 三




2名

**桜瀬琥姫さん**
**直筆サイン・イラスト入り色紙**
桜瀬さんがの、特別にの、宇宙で、たった、ひとつのを、2枚、猫を描いてくださっただ。

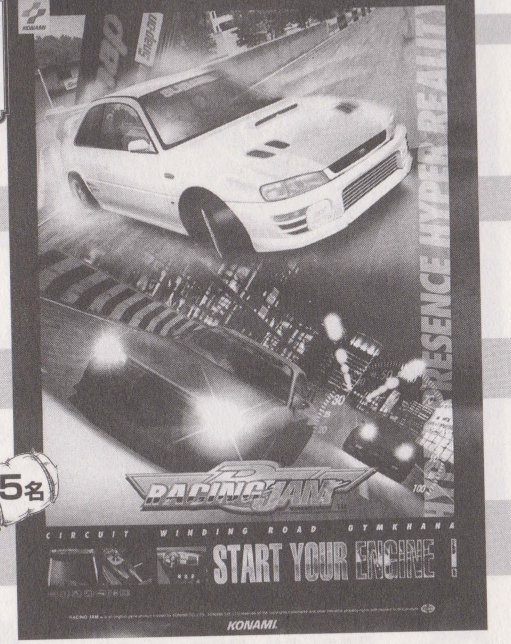



年貢 五

4名

**『pinna』**
**Win95&Mac対応体験版**
（提供：オープンブック9003）
オープンブック9003は、六本木にあるんずら。おら、初めて歩いたずら、緊張したずら。

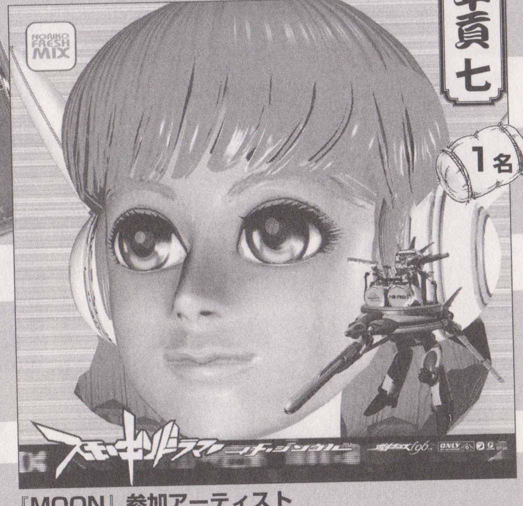
## 年貢六




5名

**『レーシングジャム』ポスター**
（提供：コナミ）
超特大ポスターどす。レースゲーム好きなお人やったら、垂涎もののデザインなんどす。

## 年貢七



1名

**『MOON』参加アーティスト**
**イメージソウルさんのCD『スモーキンドラマー』**
（提供：東京ストア）
なぬなぬヒップホップ、テクノ、インプレッショニアル、ルネサンス……書き切れないだ。

## 年貢八




1名

**『MOON』参加アーティスト**
**イメージソウルさんのCD**
**『フィジカルRec Rec』**
（提供：東京ストア）
CDが、とってもキレイだがや。銀色ぴかぴかでな、オレンジ色の文字がデザインだのぉ。

## 年貢九




1名

**『MOON』参加アーティスト**
**金（きん）大偉（たいい）さんのCD『水国』**
（提供：ミディ）
金さんは、画家でもあるぞな。このCDを聴くと、おら、きっと水辺さ行きたくなるだよ。



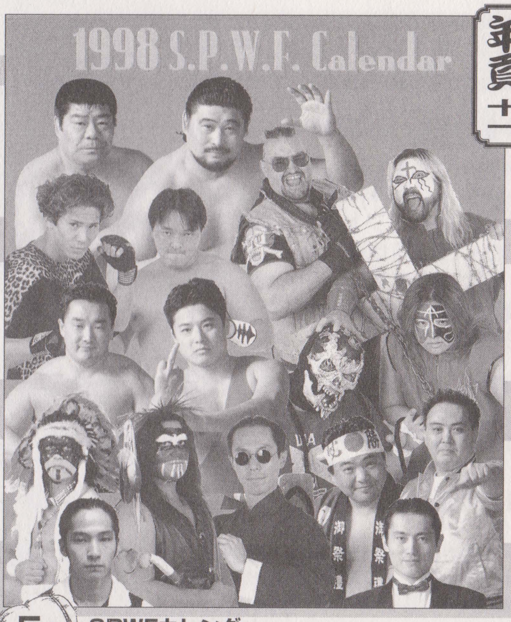
## 年貢十




1名

**『MOON』参加アーティスト**
**ユーシンさん音楽担当の劇場公開作品**
**『エンドレスワルツ』ビデオ**
（提供：徳間ジャパンコミュニケーションズ）
若松孝二氏監督、広田玲央名さん主演、ユーシンさんも！　R指定。18歳未満応募無理べ。

## 年貢十一




5名 **SPWFカレンダー**
（提供：SPWFプロレス）
1･2月は谷津嘉章さん、7･8月は矢口さん率いる神格闘十字軍だ。パワー炸裂だべ。

以上でございますだ。でな、読者様。本誌のアンケートハガキ「年貢プレゼント」欄に希望年貢番号を書いてくだせえまし。おら、ひとこと読者様に……。うんにゃ、今日はやめておくだ。うんにゃ、やっぱり。それはの……。

**VOL.10号 読者アンケート**
**ゲーム会議オリジナル**
**テレカ当選者（敬称略）**

★五十嵐 雅（北海道）
★竹川 昌行（北海道）
★佐藤 健悟（新潟県）
★渡辺 敏之（長野県）
★浦野 麻由美（千葉県）
★菅井 徹（千葉県）
★浅井 裕子（埼玉県）
★若松 朋久（埼玉県）
★浜田 浩一（東京都）
★横川 佳世（東京都）
★岡部 竜介（神奈川県）
★夏目 俊英（神奈川県）
★榊原 誠（京都府）
★小林 加奈美（大阪府）
★藤原 十三男（大阪府）
★岡崎 衛（兵庫県）
★川崎 徹哉（広島県）
★福島 健（福岡県）
★堀江 淳子（大分県）
★松崎 透（宮崎県）

※賞品の発送に1ヶ月ほどかかる場合もあります。ご了承ください。

# ゲーム会議はここで買え！

「『ゲーム会議』をどこで売っているのかわからない」という読者の声が多いので、『ゲーム会議』を（たくさん）置いている書店さんのリストを掲載しています。




| | | |
|---|---|---|
| 北海道 | 札幌 | YES札幌 |
| | | なにわ書房グランドホテル前店 |
| | | リーブルなにわ |
| | 旭川 | 冨貴堂本店 |
| 東北 | 弘前 | 紀伊國屋書店弘前店 |
| | 盛岡 | さわやモモ店 |
| | 秋田 | ブックスコロナ |
| | 仙台 | アイエ書店駅前店 |
| | 山形 | こまつ書店 |
| | | 遠藤書店大野目店 |
| | 郡山 | 東北書店 |
| 関東 | 宇都宮 | 落合コミックセンター |
| | 本庄 | 本庄ブックセンター |
| | 熊谷 | ブックスコスモス |
| | 上尾 | ブックマートぺんぎん |
| | 大宮 | まんがの森大宮店 |
| | 浦和 | 須原屋 |
| | 川越 | 黒田書店川越店 |
| | 千葉 | Bee-One三省堂 |
| | 横浜 | シアル栄松堂 |
| | | まんがの森横浜西口店 |
| 東京 | 神田 | 書泉ブックマート |
| | 秋葉原 | 書泉ブックタワー |
| | | 明正堂秋葉原店 |
| | | ラオックス ザ・コンピュータゲーム館 |
| | 新宿 | 紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店 |
| | | 紀伊國屋書店新宿南店 |
| | 池袋 | 三省堂書店池袋店 |
| | 渋谷 | 三省堂コミックステーション |
| | | 山下書店渋谷店 |
| | 杉並 | 書楽阿佐ヶ谷店 |
| | 吉祥寺 | ブックスルーエ |
| | 町田 | 福家書店町田店 |
| | | メディアバレー町田店 |
| | 立川 | オリオン書房北口店 |
| | | オリオン書房ルミネ店 |
| | 八王子 | くまざわ書店コミックビーワン |
| 東海・中部 | 新潟 | 萬松堂MC |
| | 浜松 | イケヤ文楽館 |
| | | イケヤ文楽館駅南店 |
| | | リブレモール谷島屋 |
| | 沼津 | マルサン書店宝塚店 |
| | 名古屋 | 三洋堂書店上前津店 |
| | 豊橋 | イケヤ文楽館豊橋店 |
| | 金沢 | ブック宮丸笠市店 |
| | | ブック宮丸金沢南店 |
| | 福井 | じっぷじっぷ文京店 |
| | | じっぷじっぷ種池店 |
| 近畿 | 京都 | 駸々堂コミックランド KYOTO |
| | | BIG BOSS |
| | | ブックストア談 京都店 |
| | 大阪 | 駸々堂京橋Ver.99店 |
| | | 駸々堂コミックランドwhity |
| | | 蔦屋梅田堂山店 |
| | | 福家書店阿倍野ベルタ店 |
| | | わんだーらんどなかもず店 |
| | | わんだーらんどなんば店 |
| | 神戸 | ジュンク堂漫画倶楽部三宮プラザ店 |
| | | ジュンク堂漫画倶楽部センター街店 |
| | | 駸々堂神戸三宮店 |
| 中国・四国 | 広島 | 中央書店アニメージュスタジオ |
| | | 中央書店井口ブックセンター |
| | | 中央書店コミコミスタジオ |
| | | フタバ図書紙屋町店 |
| 九州 | 福岡 | 福家書店福岡店 |
| | 小倉 | ナガリ書店 |
| | 久留米 | ブックスあんとく六ッ門店 |
| | 熊本 | ブックスまるぶん |
| | 佐賀 | 積文館書店佐賀松原店 |
| | 長崎 | ステラ好文堂 |
| | 宮崎 | りーぶる宮崎 |

**書店さんへお願い**

『ゲーム会議』を（たくさん）置いてくださっている書店さんがありましたら、電話、FAX等でご連絡ください。次号からこのリストに掲載させていただきます。よろしくお願いいたします。

〒101-0054　東京都千代田区神田錦町KSビル1F
（株）新紀元社
『ゲーム会議』営業部
「書店さん」係
TEL 03-3291-0961 FAX 03-3291-0963

## 5月20日発売予定　ゲーム会議Vol. 12　予告

### ■■■特集■■■

### がんばれ！小さなソフトハウスたち part 2

Vol.10の特集「がんばれ！　小さなソフトハウスたち」が大好評!! part 2待望の声が、編集部にたくさん寄せられた。こんなにたくさんの読者の声を、無視するわけにはいきません。いくぜ、第2弾！　行きましょう、どこまでも!!　夢と希望がいっぱい詰まっている「小さなソフトハウス」へ。今回は完全取材だ!!

### ●●●プロジェクトGame Kaigi—FINAL!!—●●●

### 議題「最後だから何でもあり！Special」

ゲーム会議改造計画第1弾！　新しい読者参加コーナーとして生まれ変わるためにPGKは一度幕を降ろします。

で、最後に何をするかというと……

女性オンリーPGK、神宮ラミスのゲーム教会、ゲーム音楽の広場、議員からの謎の貢ぎ物公開、ボツネタ復活コーナー、自作ポエム朗読、コスプレ王者決定戦、同人PGK制作、みんなでゲームブックを作ろう、議長および議員の独演会、眼鏡っ子論争'98……

に乞うご期待!!

### ▲▲▲V.C.Room▲▲▲

「バイオハザード2」（カプコン）ディレクター　神谷英樹氏　登場!!

### 「クラウンメーカー」連載中止のお詫び

前号で予告を掲載しておきながら、突然の連載中止をお詫びいたします。弊書が季刊という長いタームの書籍ということを考え、ストーリーが継続する企画を中止することになりました。楽しみになさっていた読者の皆様のご期待を裏切ったことに対して、心からお詫び申しあげます。

※内容は変更になることがあります。※読者投稿の締め切りは4月1日（消印有効）です。

**ゲーム会議 Vol. 11**
1998年 2月20日発行

●発行者
髙松謙二
●Chief Editor
藤原健二
●Editor
有限会社カリタジアン
●Assistant
COMO
●Illustrator
新田直子
金澤尚子
小林真文
鶴見としゆき
飛田久美子（アトリエ アンパサンド）
●Photographer
加藤庸二
伊吹　徹
●Designer
荒川　実（アトリエ アンパサンド）

印刷
図書印刷株式会社

発行所
株式会社新紀元社
〒101-0054
東京都千代田区
神田錦町2-5 KSビル
TEL　03-3291-0961
FAX　03-3291-0963
郵便振替　00110-4-27618
ISBN4-88317-698-3
定価：本体800円（税別）
Printed in Japan



●新紀元社ホームページを開設いたしました。●
http://www.shinkigensha.co.jp

# WANTED

表紙クイズも4回目を迎え絶好調だ！ この調子でガンガン飛ばしていくぜ、みんなついてきてくれよ～!!




と言うわけで、表紙クイズの説明だ！
おっと、その前にひとこと。
誠に申しわけありませんでした、お詫びします。
前号で表紙クイズの締め切り日を間違えてしまいました。
よしっ、気分を変えていこう。
今回は、表紙から連想されるゲームの、
そのために作られた音楽ユニット名を当ててくれ！
賞品は、そのユニットの、あのゲームのオリジナルサントラだ。
ワンダーエンターテイメント（株）提供、3名に当たるのだ。
前号の答えは「真宮寺さくら」であった。
締め切りは、**4月1日!** 本当だ！ 信じてくれ。




新紀元社
定価：本体800円（税別）
ISBN4-88317-698-3
C0076 ¥800E

# ゲーム会議

Amusement Game Voice

Vol.11




**特集** キャラクタ・デザイナーの仕事場乱入大作戦

**金子一馬**氏「探偵物語の工藤ちゃん」

**赤井孝美**氏「いとおしい吉本新喜劇」

**桜瀬琥姫**さん「猫とミュシャが大好き」

**河森正治**氏「レゴを買い占めないと」

V.C.Room『MOON』ラブデリック／『pinna』オープンブック9003

PGK 第1会議室：堕ちゲー……その愛　第2会議室：ゲーム会議月刊化計画

レースゲームを斬る!『レーシングジャム』（コナミ）




ゲーム会議 Vol.11 1998 キャラクタ・デザイナーの仕事場乱入大作戦 新紀元社

# WANTED




と言うわけで、表紙クイズの説明だ！
おっと、その前にひとこと。
誠に申しわけありませんでした、お詫びします。
前号で表紙クイズの締め切り日を間違えてしまいました。
よしっ、気分を変えていこう。
今回は、表紙から連想されるゲームの、
そのために作られた音楽ユニット名を当ててくれ！
賞品は、そのユニットの、あのゲームのオリジナルサントラだ。
ワンダーエンターテイメント（株）提供、3名に当たるのだ。
前号の答えは「真宮寺さくら」であった。
締め切りは、**4月1日!** 本当だ！　信じてくれ。




新紀元社
定価：本体800円(税別)
ISBN4-88317-698-3
C0076 ¥800E